Tot. 272

迷你特企大作战：NBA游戏恐怖的封面魔咒、《骑士契约》中的历史

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



特稿

失落的世界

核心玩家眼中的社交和手机游戏

研究中心

异说 012 最终幻想

真·三国无双6

Gamehalo 精彩主打

孤岛危机2 单机模式评测

机车风暴3 末世狂飙十大精彩瞬间

特洛伊无双 全接触

新作影像 战地3｜幽灵行动 暗影之战

强作袭来

孤岛危机2

流程攻略+剧情、人物解析

图形技术

金字塔尖的王者

孤岛危机系列回顾

本期赠品

Gamehalo DVD

+寄生前夜"第3个生日"海报

攻略特快

最终幻想IV 完全收藏

机车风暴3 启示录

上旋高手4

— 特别企划 —

SQUARE ENIX 迷失的十年

前线狙击

地牢围攻III｜凉宫春日的追想

女皇之门 螺旋混沌｜幻境神界 大天使的崛起

2011.4B

定价：RMB 12.00

ISSN 1008-0600

08>


极品飞车 变速 2 释放
SHIFT2 UNLEASHED
机种：PS3/X360 | 类型：竞速
厂商：EA/Slightly Mad | 发售日：2011 年 3 月 29 日
拟真驾驶与爽快狂飙的完美融合
更加细致的车体与内饰建模
令人信服的光源特效
独创的头盔视角
模糊了真实赛车与游戏体验的界线
引擎的轰鸣
完全释放你的激情

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

强作袭来 MASTERPIECE



孤岛危机2

图形技术金字塔尖的王者 3
——孤岛危机系列回顾
《孤岛危机 2》攻略 8





总第272期 4B

COVER STAFF

封面用图：《最终幻想 X III -2》
封面设计：一刀

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

新闻资讯 NEWS & PREVIEW

游戏情报站 14
@游戏@生活 20
PS电玩大本营 21
排行榜 22
黄金眼 24
前线狙击 27
新作短波 36

游戏情报站要闻

《生化危机 浣熊市行动》冬季开战 14
3DS 原材料成本仅 101 美元 16
3DS 欧美上市，人气不及 Wii？ 17
《生化 4》、《维罗妮卡》高清重生！ 17

前线狙击

凉宫春日的追想 27
幻境神界 大天使的崛起 28
地牢围攻III 31
女皇之门 螺旋混沌 34



读编交流 EDITOR & READER







读编往来 110
小编寄语 116
发售表 118
游风艺苑 120

实用技术 GUIDE & FAQ







研究中心 39
攻略透解 44
特快专递 56
软硬兼施SP 68
游戏进行时 74

攻略透解

最终幻想 IV 完全收藏 44

特快专递

上旋高手 4 56
机车风暴 3 启示录 58

研究中心

真・三国无双 6 39
异说 012 最终幻想 61

游戏文化 GAME & CULTURE





多边共享 76
特稿 79
特别企划 84
迷你特企大作战 93
指间方圆 104
自由谈 106
游戏姬 108

迷你特企大作战

NBA 游戏恐怖的封面魔咒 93
美斗士盛宴——“《女皇之门》系列”解说 96
《洛克人》主线剧情分析 98
《骑士契约》中的历史 100
日本大地震 ACG 画师应援图集锦 102

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

收藏者：

收藏日期：

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

深渊传说 36
幽灵行动 暗影之战 光盘

NDS

数码宝贝 超合体大战 75

PS3

DC 漫画英雄世界 Online 光盘
DJ 英雄 2 光盘
MOVE 英雄 光盘
Rocksmith 光盘
边缘战士 光盘
蝙蝠侠 阿克汉姆城 38 光盘
地牢围攻III 31
恶魔城 暗影之王 光盘
孤岛危机 2 8 25
横扫千机 38
幻境神界 大天使的崛起 28
皇牌空战 突击地平线 37
混乱统治 光盘
机车风暴 3 启示录 26 58
极品飞车 变速 2 释放 24
乐高星球大战III 光盘
凉宫春日的追想 27
灵异恐惧 3 光盘
掠食 2 光盘
入口 2 光盘
三连星 2 光盘
杀出重围 人类革命 光盘
上旋高手 4 56
特洛伊无双 24
战地 3 光盘
真・三国无双 6 39

PSP

华鬼 初恋时刻 永久印记 74
凉宫春日的追想 27
猛虎！高校暴力教师 光盘
女皇之门 螺旋混沌 34
女装校园恋曲 携带版 两位姐姐 37
异说 012 最终幻想 61
最终幻想IV 完全收藏 24 44 75

Wii

DJ 英雄 2 光盘
乐高星球大战III 光盘
乡村热舞 光盘

X360

DJ 英雄 2 光盘
Rocksmith 光盘
边缘战士 光盘
蝙蝠侠 阿克汉姆城 38 光盘
地牢围攻III 31
恶魔城 暗影之王 光盘
孤岛危机 2 8 25
横扫千机 38
幻境神界 大天使的崛起 28
皇牌空战 突击地平线 37
混乱统治 光盘
极品飞车 变速 2 释放 24
乐高星球大战III 光盘
灵异恐惧 3 光盘
掠食 2 光盘
入口 2 光盘
三连星 2 光盘
杀出重围 人类革命 光盘
上旋高手 4 56
神界 2 龙骑士传说 光盘
特洛伊无双 24
战地 3 光盘
真・三国无双 6 39

Gamehalo

本期光盘精选内容







特别收录

第2次超级机器人大战Z 破界篇
最新演示动画

Honey HeartBeat
偶像大师2 DLC新曲

3DS广告集锦

游戏试玩

史上最强画面
孤岛危机2单机模式评测

特洛伊无双
全接触

机车风暴3
末世狂飙十大精彩瞬间

新作影像集锦

混乱统治
蝙蝠侠 阿克汉姆城
战地3
边缘战士
恶魔城 暗影之王
乡村热舞
DC漫画英雄世界Online
杀出重围 人类革命
神界2 龙骑士传说
DJ英雄2
灵异恐惧3
猛虎！高校暴力教师
乐高星球大战III
入口2
掠食2
MOVE英雄
Rocksmith
幽灵行动 暗影之战
三连星2

电影前线

加勒比海盗4：惊涛怪浪
超级8／汽车总动员2／蓝精灵

ENDING SONG
NEW YORK NEW YORK

本期光盘特别附赠
UCG271游风艺苑作品

您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容
地址如下
http://www.tudou.com/programs/view/NdEAv9-ILfk/
密码：4UHJ3287SV







特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验







信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①孤岛危机2 EA ② 主视角射击 ③
④多机种 Crysis 2 ⑤ ⑥ 美版
2011年3月22日 ⑦ 1～12人⑧ 59.99美元 ⑨
对应机种为PS3、X360 ⑩ ⑪ 对应玩家年龄：17岁以上

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马 力
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：吕呈尧 马 骏
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯 健 颜 君 王锐愚 江 浩 龚诗钊
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告代理：广州龙聘广告有限公司
广告热线：18819139019
广告许可证：甘工商广字:6200004000031

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2011年4月16日
定　　价：人民币12.00元



图形技术金字塔尖的王者

《孤岛危机》系列回顾

对于大部分主机玩家而言，《孤岛危机》是一个陌生的名字。这部2007年问世的怪物级作品在长达4年的时间里始终保持着技术王者的桂冠。直到今天依然没有哪款游戏能够在画面上真正超越《孤岛危机》。但没能登陆家用机是这位孤高之王永远的痛，令其销量和影响力都受到了限制。为此，制作公司Crytek将续作改为了全平台游戏。挑战家用机画面极限的《孤岛危机2》誓将缔造新的图形神话。

文 Jackpot 编 天骄 美编 anubis

一鸣惊人

1997年，土耳其人Cevat Yerli在德国科堡创建了Crytek图形工作室，为其他公司提供美术业务。Cevat在上个世纪80年代曾就职于多家电脑游戏公司，以程序员的身分参与制作了大量模拟驾驶游戏。然而他本人却并不喜欢跟虚拟的汽车、飞机打交道，火爆刺激的FPS才是他的最爱。1999年，Crytek的事业蒸蒸日上，从图形工作室扩展成了一家拥有独立开发能力的有限公司，Cevat的两个胞兄Avni Yerli和Faruk Yerli随后也加入了公司。三兄弟齐力断金，决意在竞争激烈的FPS市场中杀出一条血路，一部名为《恐龙岛》（X-Isle：Dinosaur Island）的新作计划被提上议案。

2000年秋，在伦敦的ECTS展会（欧洲计算机商贸展示会，昔日欧洲规模最大的游戏展会，其地位相当于今天德国的GC），Crytek公布的《恐龙岛》DEMO技惊四座，赢得了欧洲游戏豪门育碧的青睐。在发行商的支持下，以《恐龙岛》引擎为基础的正式版游戏投入开发，DEMO中的恐龙最终被废弃，但郁郁葱葱的热带群岛却被完整地保留了下来，作品的标题也变为了《孤岛惊魂》（Far Cry）。2004年春，历经多次跳票后，这部鸿篇巨制终于得以和玩家见面，其惊人的画面顿时在FPS领域掀起了一阵风暴，半年内便售出了百万销量，令五年磨一剑的Crytek尝到了丰收的喜悦。

除了在FPS领域争夺天下外，Cevat Yerli还意图在引擎市场分得一杯羹，这也是他当年创立Crytek公司的真正目的。在很长一段时间内，引擎授权市场一直处于两强争霸的状态，id software的id tech引擎和Epic的虚幻引擎互不相让，频繁过招，令其他公司疲

杂志库 ZAZHIKU.COM



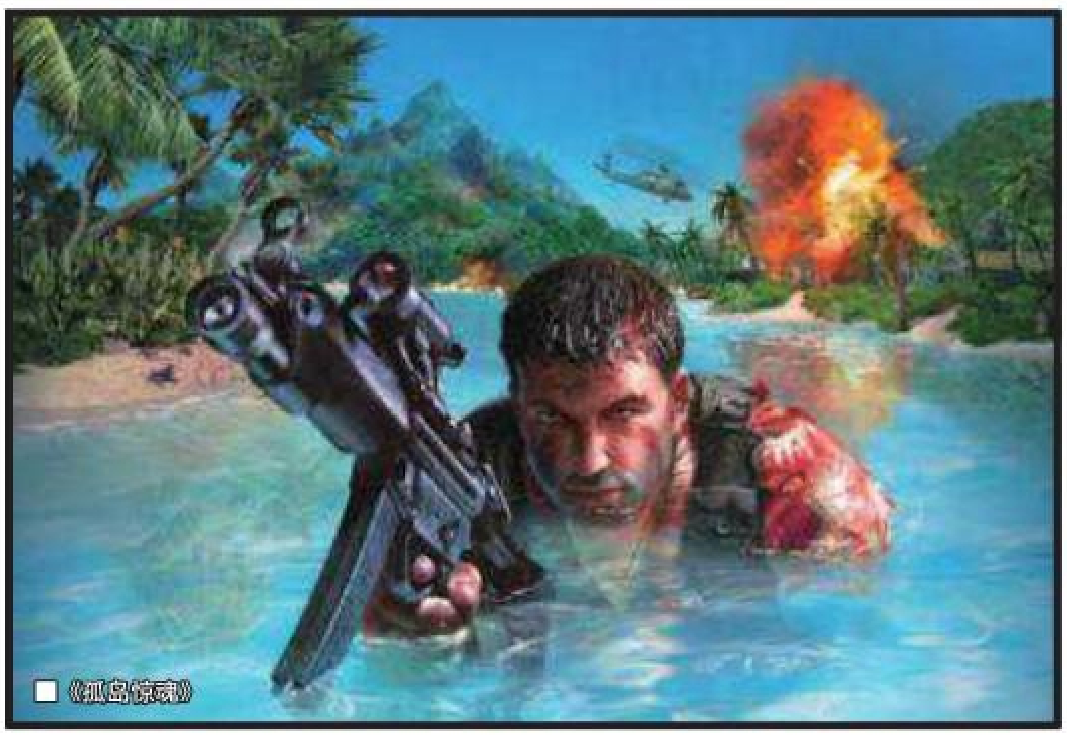

■Yerli 三兄弟

于追赶，最终被一次次技术更新彻底拖垮，黯然退市。若想虎口夺食，Crytek 就必须拿出真金白银的实力。从技术角度来看，《孤岛惊魂》所使用的 CE（Cry Engine）引擎的确具备向 id 和 Epic 叫板的资本。在《雷神之锤》和《虚幻》依然鏖战于晦暗狭隘的宇宙飞船时，Crytek 已经将舞台搬到了一望无垠的热带雨林，《孤岛惊魂》海阔天空的巨大关卡令人赞叹，CE 引擎最大的卖点便在于远景运算能力，足以即时渲染超过一公里的视野范围。以当时的硬件配置很难流畅运算如此庞大的场景，为此，Crytek 采取了多管齐下的策略，对游戏的数据流进行优化和精简，减轻了 CPU 和显卡的压力。遮挡剔除技术从渲染管线中剔除了看不见的多边形；层次细节（LOD）系统则可以针对视野的远近加载不同精度的模型（同期 Capcom 的《鬼武者 3》凭借这一系统在 PS2 上实现了同屏数十人的壮举）；法线贴图在提升画面凹凸感的同时也削减了大量的多边形运算量。拜这一系列先进技术所赐，Crytek 终于成功将一座宏大的热带群岛搬进了游戏世界中。《孤岛惊魂》还提供了多种不同的渲染模式，默认、天堂（光线最为真实，同时也最消耗资源）、冷血（剔除了大部分高亮光源，画面色调偏冷）、卡通（类似《杀手 13》的卡通渲染）四种模式的画面效果各不相同，相映成趣。

难能可贵的是，Crytek 并没有把《孤岛惊魂》的开发当成一锤子买卖。在游戏发售后一年多的时间里，制作组一直在进行版本更新，给 CE 引擎增添更多画面效果，令本作夺取了多个世界纪录。1.2 补丁让《孤岛惊魂》成为了史上第一个 DirectX 9.0c 作品，1.3 补丁则将 HDR 技术引入了游戏界。DirectX 9.0c 作为最长寿的 API（应用程序接口），时至今日依然为 X360 所沿用。HDR（高动态光照渲染）则可以模拟人类肉眼在高对比亮度下的瞳孔变化，是次世代游戏的必备绝活。从底层技术的角度来看，2004 年的《孤岛惊魂》已经和今天的 PS3、X360 游戏站在了同一水平线上，如此惊人的前瞻性堪称奇迹。

相较惊世骇俗的画面，《孤岛惊魂》的娱乐性就逊色了许多。本作的剧情并无新意，故事讲述了几个阴谋家斥巨资雇佣私兵，在与世隔绝的孤岛上研究生化兵器云云，摆弄的无非是《侏罗纪公园》和《生化危机》多年前就玩烂掉的那一套。游戏设计方面，《孤岛惊魂》也不如《生化危机》等前辈合理。皮糙肉厚且手持火箭筒的变异怪物在游戏后期结队出场，变态的难度令玩家头疼不已——至少《生化危机》系列不会出现同屏 3 个追踪者围殴主角的悲壮场面。就算是普通的人类佣兵，玩家也决不能随意招惹。《孤岛惊魂》的敌人 AI 相当高超，对掩体、冲锋、包抄、埋伏等基本战术了如指掌，凭借熟悉的地形和狡诈的团队合作，足以让主角陷入草木皆兵的绝望境地。虽然制作者提供了动态难度系统，多次 GAME OVER 后，游戏会自动降低 AI 的强度，但相较数量庞大的敌军和稀少的补给品而言，这一系统给予玩家的帮助依然是杯水车薪。《孤岛惊魂》并没有采用类似《光环》的自动恢复 HP，主角和敌人战斗的本质就变成了寻找医疗包的求生探索，十分乏味。就算抛开 HP 的问题不谈，《孤岛惊魂》各方面的系统也算相当陈旧，游戏没有类似《使命召唤》的主视点脚本过场，剧情也十分单薄，玩家只能机械化地按照地图上的任务指示一路杀过去，在 FPS 制作思路集体跃进的 2004 年，本作的游戏风格实为单调。

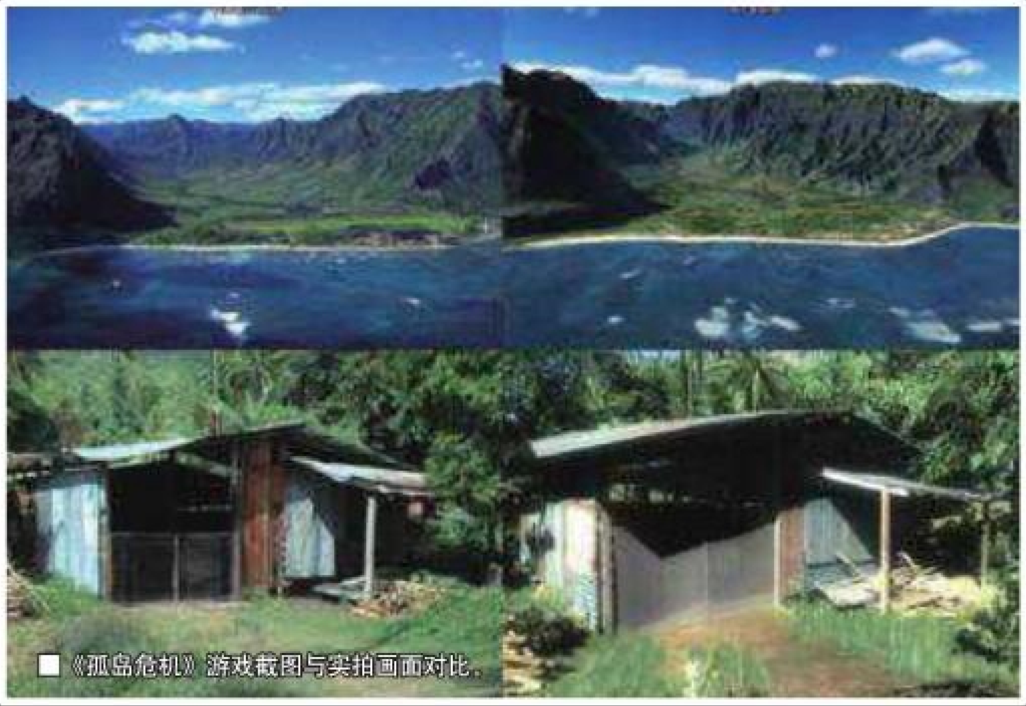

■《恐龙岛》


■《孤岛惊魂》

与 Valve、Epic 等 FPS 豪门相比，Crytek 最大的短处在于游戏设计思路的匮乏。《孤岛惊魂》没能将技术性与可玩性有机结合，落后的战斗系统拖累了华丽的画面。CE 引擎拥有出色的物理运算能力，游戏中的每一个物体都拥有自己的质量、硬度、惯性，制作组将其用于运算海面的波浪效果，但也仅此而已，并未在游戏性方面进行深度挖掘。反观 Valve 同年的《半条命 2》，不但在关卡中布置了大量物理谜题，还设计了重力枪等别具一格的特殊武器，充分发挥了物理引擎的强大威力。此外，《孤岛惊魂》的导航系统十分简陋，在偌大的岛屿里晕头转向的玩家大有人在。关卡中的存盘点也相当稀少，频繁的 GAME OVER 后，等待着玩家的便是冗长的读盘画面和大段无谓的回头路，游戏节奏被拉扯得过慢，没能抓住兴奋点。本作引以为傲的画面也并非完美无缺，与同样以野战为卖点的《MGS3》相比，《孤岛惊魂》的丛林斧凿感过强，缺乏生机。Crytek 为了节省成本，并没有使用动作捕捉技术，精致的人物建模和蹩脚的角色动作形成了鲜明的对比，严重破坏了玩家的代入感。

虽然《孤岛惊魂》获得了巨大的商业成功，但 Crytek 与育碧的合作关系却在游戏发售后走到了尽头。2004 年 7 月，Crytek 宣布与育碧分手，二者就此分道扬镳。根据善后协议，育碧得到了《孤岛惊魂》系列的版权和 CE 引擎的永久授权，而 Crytek 则与 EA 签署了下一部新作的合同。接手《孤岛惊魂》后，育碧蒙特利尔工作室对这一系列进行了竭泽而渔式的开发。2005 年，第一部资料片《本能》（Instincts）登陆 Xbox 平台，为主角增加了双持和兽化能力。一年后推出的第二部资料片《进化》（Evolution）提供了一个全新的战役模式。同日发售的 X360 版《掠食者》（Predator）又收录了两部资料片的全部内容。此后推出的《复仇》（Vengeance）则在《进化》的基础上加入了体感要素，但画面大幅度缩水，成为了 Wii 的首发游戏。2007 年育碧又在街机推出了《孤岛惊魂》的光枪射击版《失乐园》（Paradise Lost），并授权烂片王 Uwe Boll 开拍同名电影，榨干了初代品牌的最后一丝剩余价值。靠炒冷饭赚了个盆满钵满后，育碧又推出了正统续作《孤岛惊魂 2》，将游戏的舞台转移到更加广阔的非洲草原。2 代使用了由 CE 改进而成的 Dunia 引擎，画面质量一流，但游戏性乏陈可善，没能掀起太大波澜。

独孤求败



■《孤岛危机》游戏截图与实拍画面对比。

《孤岛惊魂》发售后，Crytek便启动了下一部作品的企划。制作组决定继续沿用热带群岛的游戏舞台，并在这一基础上加入更多视觉奇观。公司总裁 Cevat Yerli提出了将炎热雨林瞬间变为荒凉冰原的构思。为了给这一效果作出合理解释，他们又设计了外星人入侵地球导致环境灾难的剧情。2006年，这部名为《孤岛危机》(Crysis)的新作正式公布。

过于赶工是当年《孤岛惊魂》的致命伤。2004年堪称FPS游戏史上最为残酷的一届角斗场，《毁灭战士3》、《半条命2》、《光环2》等大作悉数登场，为了给《孤岛惊魂》保持足够的销量和关注度，Crytek这位后生晚辈只得选择抢先发售一途，把半成品仓促推向市场。半年后发售的《半条命2》在贴图精度、人物表情、物理引擎、流体运算、关卡设计等方面完胜《孤岛惊魂》。经历了这次失败，Crytek奋发图强，立志要建立他人无法追赶的技术优势，让下一部新作屹立于无人能敌的王者之巅。

如果仅从画面的角度考虑，那么《孤岛危机》的确达到了Crytek所预想的高度。2006年的E3大展堪称次世代的盛宴，《MGS4》、《战争机器》、《失落的星球》等大作的出色画质令人赞叹不已，但这一切都无法掩盖《孤岛危机》的耀眼光芒。"照片级画质"一词对于玩家而言并不算陌生，PS2时代便有很多游戏以此为宣传语标榜作品的高画质。然而纵观整个游戏史，也只有《孤岛危机》敢于使用真正的实景照片与游戏画面进行对比。Crytek在E3期间公布了大量取材自牙买加的热带风光，与游戏截图并肩而立，证明本作的画面达到了以假乱真的高超程度。《孤岛危机》的静态截图便足以令其他次时代游戏自愧不如，其动态效果更堪称举世无双。从海面的波浪，天空的容积云，再到日出日落的昼夜变化，游戏中的一切光影特效均为即时演算，如假包换。

《孤岛危机》的剧情发生在2020年，来自外太空的陨石坠落在了太平洋一座名为灵山的岛屿上，美国科考队来到该岛进行考察，意外地发现这颗陨石的真身是一艘外星飞船。美军派遣舰队前往灵山，意图营救科考人员，并夺取外星科技。主角Nomad是猛龙特种小队的一员，装备有最先进的多功能生化装甲——纳米服(Nano Suit)。美军抵达岛屿后，围绕外星遗迹与另一国的部队展开了激烈交火，Nomad在战斗中不慎落入地下岩洞，却也因祸得福，发现了外星人在岛上的孵化厂。待主角返回地面时，外星军团已经开始对美军发动进攻，并将整个小岛化为冰天雪地。Nomad立刻返回航母，展开了艰苦卓绝的防御战。最终，外星旗舰与美军航母一起消失在了空间隧道里，人类与地外生物的首次冲突就此告终。与它的精神前作相同，《孤岛危机》的剧情也陷入了俗套。但相较《孤岛惊魂》薄弱的演出效果，《孤岛危机》的剧情可谓俗而不腻，空前壮阔的画面让玩家过足了眼瘾，当游戏终盘主角使用战术核弹击坠敌方旗舰后，所有玩家都能感觉到一个史诗正在诞生，可惜整个游戏就这样在最高潮处戛然而止，令人颇为不爽。

本作采用了Crytek独立研发的CE2引擎。同CE相比，CE2最大的进化在于对超巨型场景的流畅运算。CE2的最远可视范围为16公里，Crytek最初打算将大小为21X21公里的群岛整个塞进内存，让游戏实现无缝运行，但制作组随后发现开发机无法承受如此庞大的数据流，只得将关卡分割为多个4X4公里的区域，分别进行读取。《孤岛危机》的自由度比《孤岛惊魂》更高，主角的纳米服内置完善的GPS系统，玩家可以自由选择执行任务的顺序。广阔自由的场景是本作最大的卖点，同时也成为了最显著的缺陷。由于地图过于庞大，玩家在游戏中有1/3的时间都花在赶路上，另外1/3则用于搜集装备和侦查敌情，只有最后1/3才是真刀真枪的战斗，让人不禁怀疑设计如此庞大的地图是否有其必要。制作组虽设计了多种乘物以供使用，但大部分机车的手感都十分生涩，连代步工具的作用都起不到，很多玩家宁可徒步过关也不会考虑这些笨重的车辆。坦克和飞行器虽然颇具快感，可惜整个游戏也就只提供了一次驾驶机会，十分吝啬。

对各类场景都能轻松驾驭是CE2的最大长处，这一特点也在《孤岛危机》中得到了淋漓尽致的展示。游戏初期与人类敌军在开阔海岛进行野战的风格颇为类似早年的《三角洲部队》；中期灰暗诡异的地下巢穴又和《死亡空间》有着异曲同工之妙；最后和外星军团的冰原鏖战则与《使命召唤》



杂志库 ZAZHIKU.COM

系列的脚本式关卡相同，自由度有限但表演性十足。Crytek 的美工成功实现了“做什么像什么”这一看似简单却极难实现的艰巨目标。CE2 内置的强大物理引擎和极高的场景破坏度也令人赞叹不已。大到军舰，小到树叶，《孤岛危机》的每一个物件都拥有独立的物理模型，玩家驾驶车辆撞断植物时，甚至能够清晰看到树木伤痕处的纤维结构和年轮。

Crytek 在《孤岛危机》中终于抛弃了陈旧的医疗包系统，并为主角设计了一套功能繁多的纳米服装甲，其技术之先进足以令士官长自叹不如。除了回复 HP 的基本功能外，纳米服还预设了四个不同的工作模式：装甲模式可以抵消部分攻击，增强了生存能力；力量模式能够降低射击后坐力并强化肉搏伤害和跳跃高度，是血拼战的首选；速度模式拥有超越汽车的爆发性冲刺能力，在赶路和逃跑时十分有用；隐身模式的光学迷彩则能令玩家遁于无形，方便在丛林中施展暗杀和游击。《孤岛危机》还提供了一套体贴的武器装配系统，主角可以自行对枪械的战术挂件进行调整，并与各种盔甲能力结合，衍生出丰富的打法。擅长潜入的玩家可以给步枪挂上消声器和麻醉针，配合隐形模式在暗处将敌人逐一解决；对于崇尚近战的玩家而言，速度模式配合霰弹枪的凌厉攻势就成了他们的最爱。《孤岛危机》的战役模式并没有类似 X360 游戏的成就系统，隐藏要素也十分匮乏，但沙盘化地图和丰富的战术令热衷本作的玩家反复通关，乐此不疲。

《孤岛危机》在重返画面王座的同时，也令广大玩家对这部“显卡危机”敬而远之。在《孤岛危机》上市之初，用户甚至找不到一台能够彻底征服这部作品的电脑。游戏提供了低、中、高、超高 4 个画质



档次，当年最强的民用显卡 Geforce 8800 Ultra 在超高画质 720P 分辨率下的平均帧数不足 30，令全球玩家瞠目结舌。要知道，Geforce 8800 Ultra 作为售价 800 美元的一代卡皇，光是晶体管数量就达到了 RSX 和 Xenos 的两倍以上，足以在 1080p 分辨率下以 60 帧的流畅速度完美运行所有跨平台游戏，性能完全凌驾于次世代主机之上（PS3 和 X360 的大部分游戏均采用 720p 分辨率和秒间 30 帧的画面规格），如此剽悍的硬件都喂不饱《孤岛危机》的肚子，着实令人咂舌。实际上，对于本作而言，刻意追求超高画质的意义不大，即使是降低一个档次的高画质也足以毙掉大部分主机游戏。可惜当时能够在中画质下流畅运行本作的 PC 都堪称凤毛麟角，很多玩家都是在游戏发售两三年后才得以体验到本作的完整魅力。Crytek 并非不重视 TV 市场，《孤岛危机》没有推出主机版，实属难以为之。

在 FPS 爱好者对《孤岛危机》变态的高配置需求叫苦不迭时，平易近人的《使命召唤 4》自然就成为了他们的选择。于是，Crytek 的技术人员在《孤岛危机》发售后见识到了一大片颇为无厘头的评论——引擎陈旧的《使命召唤 4》被广泛誉为尖端图形技术的代表，榨干显卡全部效能的《孤岛危机》却被扣上优化差劲的帽子，成为了被批斗的硬件土豪——即使 CE2 的多边形生成率比《使命召唤 4》高出十倍有余。然而普通玩家显然不会在乎《使命召唤 4》的远景到底是即时演算还是静态贴图，也不用了解 IW3 这个改造自《雷神之锤 3》的古旧引擎有多么落后，他们只需要知道自己的 PC 能够流畅运行这部画面尚属不错的作品，便足以满意而归。技术返古的《使命召唤 4》凭借成熟的游戏设计成为了次世代 FPS 的霸主，实力超群的 Crytek 却又一次在游戏性这个沟里翻了船。平心而论，相较绣花枕头式的《孤岛惊魂》，《孤岛危机》的可玩性已经有了一定进步，但这少许的进步显然不足以令 Crytek 击败 Infinity Ward 那群创意天才，本作只得铩羽而归。

《孤岛危机》包揽了 2007 年全球各大媒体的最佳画面奖，然而这一切荣誉对于 Crytek 而言犹如浮云。全球 150 万的累计销量在同期众多 TV 大作的面前显得苍白无力。再加上 CE2 不支持两大次世代主机，引擎授权方面，Crytek 也遭遇了血本无归的惨状。在 PC 游戏严重萎缩的今天，购买一个 PC 专用引擎对于欧美大部分开发商而言无异于痴人说梦。《孤岛危机》剽悍的画面令 Crytek 登上了孤独求败的巅峰，却未能化为制作组的实际收益。公司创始人 Cevat Yerli 此时才幡然醒悟，只有掌握了主机平台，才能在引擎授权和 FPS 市场称王称霸。而这，也正是 Crytek 多年来所欠缺的能力。

{ 重整旗鼓

2009 年 GDC（游戏开发者会议）会议，Crytek 公布了最新的 CE3 引擎。相较 CE1 到 CE2 脱胎换骨般的进化而言，CE3 的开创性并不大，它最重要的特性在于引入了对 PS3 和 X360 的支持。Cevat Yerli 在接受记者采访时自嘲道：“很多人都指责我们是无耻的硬件土豪，总是在想尽办法烧掉玩家的电脑，更搞笑的是，当年的《孤岛危机》明明是一款推动游戏行业发展的作品，一部展望未来的杰作，却没有多少人正经讨论过它的素质。大部分用户只能在中低画质进行游戏，很多 PC 甚至干脆无法运行它，这和我们当初设想的目标相差甚远。从最终的结果来讲，我们的确错了。”他向与会媒体保证，CE3 的执行效率比 CE2 高出一倍以上，两大主机和配置较弱的低端 PC 也能通过 CE3 引擎实现不逊于《孤岛危机》的华丽效果。3 个月后，Crytek 在 E3 上正式公布了《孤岛危机 2》。作为全平台游戏，《孤岛危机 2》无法再像 1 代那样使用最高端的硬件不计血本地堆砌特效，它的主要目标是在两大主机上实现最好的画面效果。

《孤岛危机 2》的剧情发生在前作的 3 年后，外星人通过灵山建立了侵略地球的前哨站，向世界各大城市发动了全面进攻。初代的猛龙小队队长 Prophet 在保卫纽约的战斗中不幸被外星病毒感染，他将纳米服托付给了本作主角，来自海军陆战队的士兵 Alcatraz。对于 2 代游戏舞台的变更，Cevat Yerli 给出了解释：“初代发售后，我们才领悟到了一个关键性问题，没人会真的关心在那个热带小岛究竟发生了什么。所以我们这次希望游戏能够增强与玩家的情感互动。纽约是人类的骄傲，如果让我选择一座城市去保护，我会选择纽约。”

《孤岛危机 2》的视觉冲击力的确已经超越了 PC 平台的前作。自由女神像、时代广场、联邦大厅、中央公园等著名场所在游戏中悉数登场。Crytek 显然从《后天》、《我是传奇》《2012》等灾难片里偷学了不少东西。瞬间吞没华尔街的巨型海啸、撕碎高速公路的强力地震、冻结万物的刺骨寒冰、横尸遍野的病毒危机即使玩家已经在过去的电影中看遍了所有的末日影像，但《孤岛危机 2》依然要彻底震撼你的视觉神经，一幕幕扑面而来的浩劫足以让人目瞪口呆。面对科技如此先进的外星侵略军，纽约保卫战已经成为了一场普通人类无法打赢的战争，只有身着纳米服的超级战士才能力挽狂澜，拯

救民众于水火之中。EA还请来了在好莱坞如雷贯耳的金牌乐师Hans Zimmer和其手下Lorne Balfe担当本作的配乐，这也是二人继《使命召唤 现代战争2》后在游戏界的又一次鼎力合作。恢弘的交响乐把主角孤军奋战的悲壮之情烘托得淋漓尽致，将游戏的气氛推向了顶点。

续作中，主角身穿的纳米服得到了大幅强化，玩家可以同时开启多种模式，并通过猎杀外星人获得的催化剂点数学习各种战斗技能。另一方面，主角所面对的敌人也远比初代狡猾凶残。前作中如同水母般漫天漂浮的外星机械已经进化为身披利甲、分工明确、矫健冷血的异形军团。除了强悍的远程火炮和肉搏打击外，能够瞬间清空纳米服能量的EMP震荡也令玩家吃尽了苦头。2代还对潜入系统进行了完善，单人游戏里，玩家在隐身模式中开火只会损失部分能量，不会再像初代那样直接解除隐身，配合上本作新增的掩体系统，主角在一次探头时最多可以击毙三名敌人，并借助光学迷彩顺利退回掩体，在完全隐蔽的情况下打击对方，保障了偷袭行动的安全。隐身模式里背刺敌人还能施展出近身暗杀技，悄无声息地秒掉对手。每次暗杀成功后，玩家的能量都会得到少许回复，令主角得以全程保持在隐身状态下连续暗杀。《孤岛危机2》的潜入系统相当完善，即使与《MGS4》等潜入大作相比也毫不逊色。当然，游戏并没有强制潜入的任务。隐身暗杀只是制作组提供的一个可选方案，在任何关卡中，玩家都可以选择直接与敌人硬拼。

《孤岛危机2》的地图规模逊于初代，可玩性却并未下降。被誉为钢铁丛林的纽约为主角提供了大量建筑和敌人进行周旋，城市的开放度自然无法与《横行霸道》相提并论，但对于一款FPS游戏而言已经算相当惊人，足以为玩家施展各种战术提供充足的空间。2代的关卡结构更为紧凑，高潮场面层出不穷，不会再像初代那样产生“熬”的感觉。《孤岛危机2》的单人战役长度为10小时，虽算不上惊世骇俗，但也颇为厚道。开阔的场景和多样化打法让本作具备了与初代同样高的重玩价值。





《孤岛危机2》网战的进化幅度比单机模式更为惊人，Crytek虽然高举拿来主义，从《使命召唤》和《光环 致远星》中借鉴了很多灵感，但连杀奖励和技能解锁这些琐碎的支线系统并非网战的主旋律，灵活运用纳米服的多项模式才是本作的制胜法门。不同于《光环 致远星》多选一的铠甲能力，《孤岛危机2》的网战可以让玩家随时在多项纳米服模式中自由切换。隐身、反隐、护盾、奔跑、火箭跳这五大能力都需要消耗纳米服的能量，2代纳米服的能量消耗速度比初代要快，但回复速度也更快，这就迫使玩家必须在战斗中掌握灵活的思路和敏锐的意识，随时切换模式，才能使自己立于不败之地。《孤岛危机2》的网战地图尺寸较初代有了大幅缩减，但本作并没有类似《使命召唤》般无法进入的障碍房间，CE3的全即时渲染让地图的室内部分也拥有了相当复杂的结构，增强了场景的战术纵深。熟悉地图中每一个角落的地形，为自己赢得安全回复能量的宝贵机会，是网战中高手必备的基本功。五大能力中，隐身处于最为重要的位置。但《孤岛危机2》的隐身模式并未使网战变为墙角党和偷鸡者的天堂，隐身与反隐的博弈展现出了本作精妙的平衡性。单纯使用隐身模式守株待兔并不会有多少斩获，因为崇尚进攻的玩家在跑点转移的同时也会开启隐身保护自己免遭冷枪。而同时开启隐身和反隐，虽然可以有效偷袭敌人，但能量消耗又过于剧烈，能够维持的时间太短，战术价值寥寥。再加上网战的隐身模式沿用了1代的老规矩，开枪便意味着自己从隐身中完全现形。虽然在开火前即时切换到护盾模式可以增加生存能力，可一旦玩家暴露行踪，便很难逃脱多股火力的联合射杀，这就给予了偷袭者相当大的压力，开火前必须掌握周围局势，避免令自己成为众矢之的。对于冲锋型玩家而言，隐身模式则是跑点必备的保命能力，由于隐身和护盾不能共存，跑点时开启隐身，接战后切换护盾就成了大部分玩家的惯用战术。同时开启护盾和反隐能够在交火时发挥出最大的攻击效能，在洞察敌人位置的同时增加自己的防御力。火箭跳则为建筑物间的巷战引入了垂直化作战的理念，每一个制高点都成为了兵家必争之地。隐身、反隐、护盾这三种能力之间的微妙博弈，让《孤岛危机2》的网战成为了一场兼具操作力、侦查力和判断力的信息化战争，超快的游戏节奏和丰富的战术组合令人大呼过瘾。

负责本作发行的EA Partners总经理David DeMartini对Crytek的表现十分满意，“很多期待《孤岛危机2》的玩家将其誉为史上画面最强的游戏，但我们的目标不仅于此。除了令人惊异的图像外，本作的可玩性也十分出色，《孤岛危机2》将成为年度FPS游戏的有力竞争者。我们会继续与Crytek保持合作，续作只是时间问题，请玩家耐心等待。”另一方面，Crytek总裁Cevat Yerli却对未来的主机发展有些迷茫，“没人知道下一代主机会往哪个方向进化，很多玩家认为现在游戏的画面已经足够华丽，但作为开发者，我们自然希望能够见到性能更强劲的硬件。我个人预测，下一代主机将于2013年登场，届时《孤岛危机3》可能会考虑登陆PS4或X720平台。当然，现在谈论这些为时尚早，在新主机公布前，我们将会对CE3持续更新，彻底挖掘现有两大主机的性能”。

后记

经过四年的励精图治，《孤岛危机2》已经具备了向《光环》和《使命召唤》叫板的强大实力，Crytek终于得以迈进顶级FPS工作室之列，CE3对两大主机的良好支持也使广大开发商在挑选引擎时多了一个选择。但引擎市场日新月异，技术更新极快，今年GDC公布的升级版虚幻引擎3和寒霜引擎2均是不可小视的对手，年末的《战争机器3》和《战地3》势必向《孤岛危机2》占据的画面王座发起冲击。危机或许已经结束，但战争才刚刚开始。

强作袭来
孤岛危机2



孤岛危机2	EA	主视角射击
多机种	Crysis 2	美版
	2011年3月22日 / 1～12人	59.99美元
	无对应周边	对应玩家年龄：17岁以上

文 脆薯条　协力 Jackpot　美编 anubis

《孤岛危机》的大名相信在玩家之间是无人不知无人不晓的了。本作是2007年PC大作《孤岛危机》的续篇，也是系列首次登陆家用机平台。采用CE3引擎开发的本作画面极为华丽，操作方面也对家用机的手柄进行了优化，凭借着其响亮的名号，在家用机FPS领域中也占得了一席之地。

杂志库 ZAZHIKU.COM

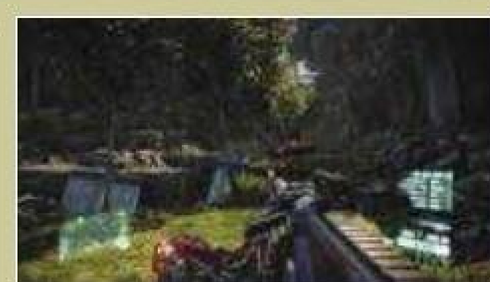
战斗系统简介

枪械瞄准：L1/LT键瞄准，R1/RT键射击，枪械的瞄具可以在十字键←开启的菜单中自行调配。贴近掩体边缘时按L1还能发动类似《战争机器》的露头射击。游戏的手感比较“飘”，建议玩家稍稍降低一下灵敏度，默认值是40%。

武器调整：十字键←键，可以切换当前武器的射击模式，除了选择单发/连发攻击外，还可以使用榴弹、下挂霰弹枪等附属武器。在十字键←开启的菜单中可以选择使用枪械的快慢机或附属武器。

肉搏攻击：R3/RS键可发动普通的枪托攻击，按住R3/RS键可发动强力踢腿，拥有秒杀普通敌人和踢开障碍物的威力，但会消耗整条能量槽，需慎用。近战中按住□/X键可抓住敌人充当肉盾，此时再按R3/RS键便可将肉盾刺杀，对付外星军团颇为实用。

武器调配：十字键←开启菜单，可自由选择当前武器的附件。本作

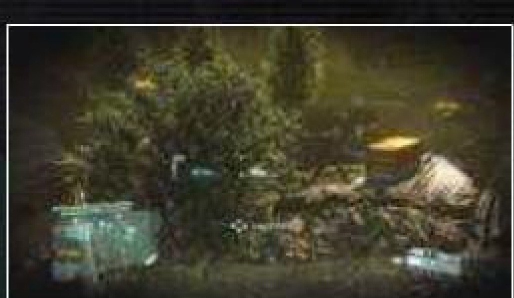


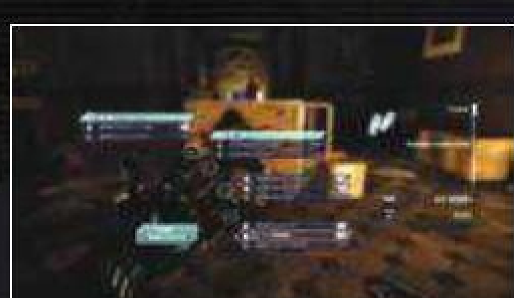
的附件存在解锁概念，只需得到一次便可随时使用。

纳米服分析

主角的纳米服装甲拥有4种模式和12个升级项目。在4种模式中，装甲和隐身模式互相冲突，只能开启一个，力量模式和纳米视觉则可以随时开启。4种纳米服模式都需要消耗装甲能量，同时开启的模式越多（最多3种），能量消耗速度也就越快。

力量模式：按住L3/LS发动，可以快速奔跑，射击时开启还能降低武器后坐力。长按X/A键可以发动火箭跳，同样需要消耗能量，但跳跃幅度高，拥有攀岩能力。





装甲模式：L2/LB发动，开启时屏幕四周会有蜂窝状的视觉效果作为提示，与《光环》的雷神锤装甲较为类似，消耗能量抵御攻击，增加主角的生存能力，不可与隐身模式同时开启。除了战斗外，装甲模式的另一用途是保护主角从高处坠落时的生命安全。

隐身模式：R2/RB发动，隐身光学迷彩，能量消耗速度则以玩家的动作幅度成正比，静止不同时消耗的能量最小，跑动时消耗能量最大。隐身状态下从敌人背后按R3可以发动特殊的暗杀技，如果成功暗杀外星人，还可以从尸体遗留的催化剂中获得少量能量回复，增加隐身时间，实现多个目标的连续近身暗杀。单机游戏中，在隐身状态下开枪，会根据玩家所选武器的不同而损耗不同程度的能量。挂载消声器的

SCAR 在单发模式下一枪会消耗 30 点隐身能量，而套上消声器的 M12 NOVA 手枪仅消耗 10 点，因此消声手枪是单机中潜入作战的最佳拍档。在隐身模式下使用消声武器打击 C.E.L.L 士兵的头部，是对付人类敌人最高效也是最安全的打法，玩家务必掌握。隐身模式固然强大，但也并非万能，除了奔跑的脚步声外，与敌人发生肢体碰撞也会引来对方的怀疑。此外，重机枪等非消声武器并不适合隐身作战，请玩家在激烈交火前将隐身模式关闭或切换到装甲模式。

热感模式：十字键↓发动，可以探测到隐形目标，是网战中识破隐身敌人的常用手段，单机游戏里的用处不大。

战术望远镜：十字键↑开启，潜入作战的辅助装备，在敌人身上按□/X 键可标记目标。

警戒探测：位于画面左下角雷达旁的警戒槽，用于标识敌人和主角的距离。敌人越近，警戒槽上升地越快。当警戒槽变为红色时，玩家便会遭到敌人的攻击，此时隐身模式无效。

装甲升级：SELECT/BACK 键开启菜单，可以消耗击杀外星人获得的催化剂点数学习技能，共有 4 大类 12 种，多为被动技能，每一类技能只能开启一种，可以在战斗中随时开启菜单切换。通关后可以继承学习的技能，因此推荐玩家在一周目时多多杀敌，继承下来的技能会对挑战高难度有相当大的帮助。

无剧透流程攻略

第一关 IN AT THE DEEP END

第一关纯碎是欣赏游戏的 CG，同时让玩家熟悉一些基本操作，欣赏完火爆的过场后，我们的游戏之旅就正式开始了。《孤岛危机 2》将给你带来空前的视觉盛宴，体验一场惊心动魄、扣人心弦的末日之战。

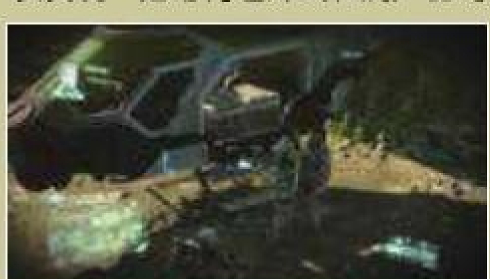
第二关 SECOND CHANCE

传统的教学关卡，玩家在行动前先扫描一下整个地图，随后重要的弹药箱、敌人位置都会传输进小地图里。场景中的一些道具，例如电风扇、显微镜、花盆等等都可以捡起来扔在敌兵面前，用于吸引注意力。大点的油桶还能一脚踢飞。在前进的过程中游戏会给予充分的提示，按照扫描、隐形、装甲强化的顺序依次完成即可。第一关总体难度还算简单，玩家可以选择全程潜入，不过也可以明目张胆地拿着枪横冲直撞。游戏中敌人的 AI 有些问题，老是站在同一个地方不动，利用游戏的辅助瞄准可以轻松解决。



第三关 SUDDEN IMPACT

第三关在硝烟弥漫的城市中展开，跟着地图中的蓝点慢慢前进，中途要不断开启隐形通过种种崎岖小路。一开始从天桥坠落后，从街道来到停车场。进入停车场后，在左侧墙壁的弹药箱附近的尸体旁可以发现一把带有红外线和消声器的



手枪，对潜入作战极为有用，强烈推荐。路上的敌人还是不用理会为妙。万一被发现的话可以开启装甲强化与其硬碰，装甲强化能暂时让玩家的防御力提升至超人的阶段，但注意也不是万能的。敌人扔手雷时会有明显的红光提示，要是来不及躲避的话可以瞬间开启装甲强化来保命。注意交火时要巧妙地依靠掩体，就算开启了装甲强化也不建议和敌人硬拼，回避战斗、以智取胜才是正道。

开启隐形迅速通过地铁站来到站台处，这里有 4 个敌人在巡逻，还是不要招惹为妙。站台前会出现外星人的蜘蛛机器人，无视即可。穿过办公室区域来到停车场，前往第二层的路上有多名敌人，可以暗杀搞定。塔楼高处会拿到一把消音武器，不过这里敌人众多，还是不推荐开枪，直接开启隐形打开铁门，之后来到下水道里。接下来的潜入部分没有难度，只要开着隐形慢慢前往指定地点即可，调查完任务目标后外星人就会出现，可惜它们的智商实在太低，而且此时玩家可以开启热感追踪器来判断它们的位置。这种外星生物双手持利刃，只要不靠近的话就没有什么威胁，换成霰弹枪等它们过来后逐一干掉即可，来到地道后本关结束。

ZASHIXU.COM

第四关 ROAD RAGE

离开地道后来到窗口边上触发剧情，过后先把突击步枪调成单发模式，随后快速干掉下方的两个敌人。之后用望远镜观察前方，总共有 4 个敌人，在窗口处依次点杀。来到高架下方后会有一架直升机，开启装甲强化直接向上走。卡车后方有两个敌人操纵机枪，优先干掉。其他敌人可以从缝隙中解决。继续前进后高架突然坍塌，跳下后开启热感追踪器，这里的灰尘太大根本无法用肉眼识别敌人。高架下方是一条很长的直路，在尽头会有一辆敌人的装甲车，无法靠近。这里沿着右侧慢慢前进来到敌人的一处基地，然后夺取装甲车破墙而出，路上会有敌人的重重围堵，中途还有一架直升机会过来干扰玩家，一律用装甲车的重炮与火箭弹消灭干净。来到尽头后下车冲进大门，本关结束。



第五关 LAB RAT

关卡开始后先躲在窗口处观察敌人，场景下方就有一个狙击手，开启隐形快速干掉。此处的场景比较开阔，而且敌人众多，一旦被发现的话敌人援军会不断出现，最好的方法就是直接跳海游泳过去，这样既安全又快速。乘坐电梯来到 2 层后有 3 个守卫，分别暗杀掉即可触发剧情。之后敌人的直升机会前来干扰玩

家，这里一共分为三波战斗。第一波只要对准直升机上的机枪手扫射即可，第二波的战斗也是如此，只不过后面楼梯处会过来两个杂兵。第三波的敌人就非常多了，而且他们会从屋顶不断下来，玩家最好躲在电梯口慢慢打消耗战，切记开启装甲强化。等全部消灭干净后直升机就会过来狂扔火箭弹，这时一定要算准间隙去攻击直升机，如果旁边有火箭发射器的话就好办多了。击落直升机后继续前进，来到博士家中触发剧情，防守战时只要开启装甲强化即可安全通过，单挑的话完全没有难度。



第六关 GATE KEEPERS

从高楼上跳下来时要注意不能心急，很有可能直接摔死，下来后开启隐形继续前进，中途会碰见外星人与佣兵部队交战，玩家大可不必理会。来到大楼高处时要注意时刻保持隐形的状态，此处场景的敌人众多，万一不小心被发现的话还是建议从头来过，悄无声息地引爆两个炸弹后再去后方开启电闸，随后来到最后方开启大门即可，本关只要全程潜入即可，不用杀敌。

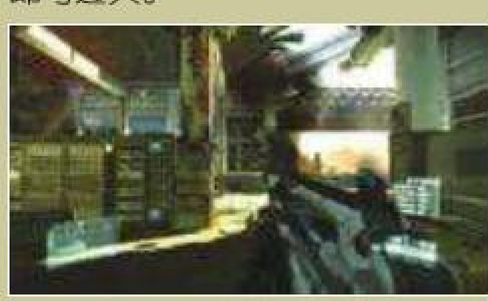


第七关 DEAD MAN WALKING

从高处跳下时要注意开启装甲强化，往左边看能够看见平台上有4个敌人，先用武器干掉然后跳到平台处。往下走来到中间的联络桥，注意这里最好别近战，用消音武器点掉敌人后会触发警报，但不会变红，之后开启隐形沿着边缘慢慢前进到目的点即可。大门处需要C4炸药才能通过，后方一个弹药箱里就有。引爆C4后会立刻被敌人发现，此时快速下楼即可躲过直升机的追杀。剧情过后纳米服会处于瘫痪状态，前方一共有3个外星人，玩家只要躲在钢板后灭逐一干掉即可，剧情后自动过关。

第八关 SEAT OF POWER

本关开始后没有任何武器，一直跑上楼梯后先拿霰弹枪，配合突击步枪达到远近兼顾的功效。下面的场景中有大量敌人，推荐开启隐形慢慢潜入。来到开阔地后仍然要面对外星人的大部队，首先跳到下方塌陷的公路上，然后开启隐形穿过敌人扎堆的地方。此处敌人众多，而且视野比较开阔，如果不幸能量用完被发现后也不要慌张，回复后直接往前狂奔即可。达到记录点之后是一条直路，最后有一个非常强力的外星士兵把守，不过此处只有3个敌人，开启隐形后小心通过即可过关。



第九关 DARK HEART

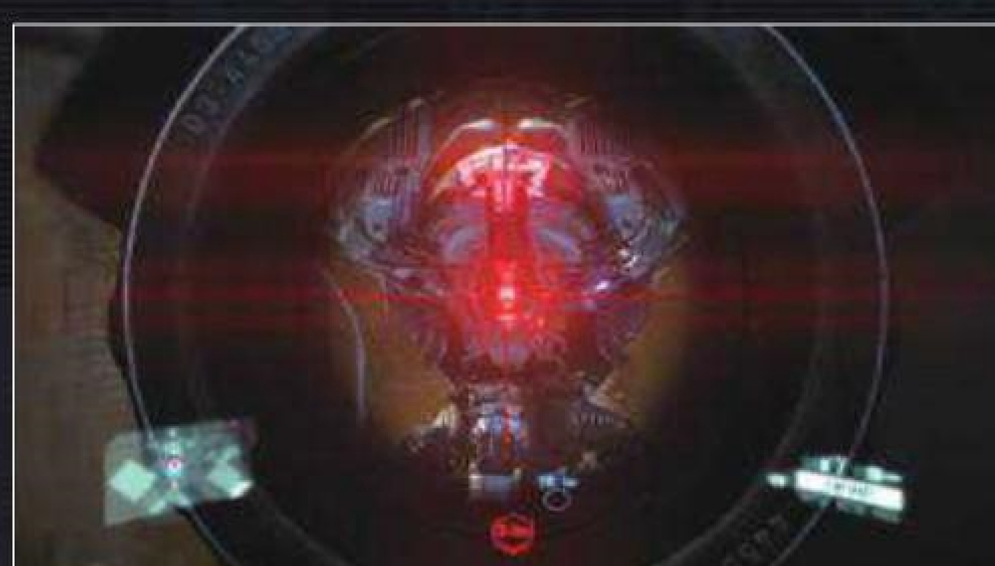
到达地下废墟后直奔目的地，此处的敌人非常少，而且比较好对付，几乎没什么威胁。接到提示后的任务摧毁地图中3个目标，首先从一根破烂的管道隐形走到集装箱边，之后沿着边缘慢慢前进即可来到目标后方。第二个目标需要穿过一节破烂的车厢，随后能拿到一把狙击枪，下方的一个敌人会自动走过来，隐形暗杀，之后往前走来到集装箱里的补给点。左走出去同样有一名敌人需要暗杀，之后上方就是第二个目的地。注意此处有一个手持重武器的敌人把守，贸然靠近会触发警报，建议换成狙击枪爆头迅速解决。最后一个目的地在场景的最右边，途中会有一处记录点，到达目标地点后同样有一个持重武器的敌人把守，不过这边的掩体非常多，先躲在岩石后面回复一下能量，然后蹲下接近目标即可。破坏目标后有极大的可能被敌人发现，此时就三十六计走为上计吧。剧情过后只要一直往外跑即可过关。

第十关 SEMPER FI OR DIE

关卡开始后只有一把手枪，而且只有可怜的12发子弹……这里还是多依赖下友军，左轮手枪的威力还算不错，周围的弹药箱也比较多，防守一段时间后即可向前推进，途中要换一把突击步枪防身。穿过敌人的重重封锁后来到坍塌的地铁站台，此处的敌人非常机敏，它们会不断走来走去，推荐直接开着装甲强化硬冲过去。来到开阔地后仍然是一场乱战，在友军的保护下来到最前方的基地，接下来的任务便是全力防守此处。周围的武器非常多，有榴弹枪、固定机枪等等，还有各种弹药箱，不必担心子弹的问题。敌人总共会分3批分别过来，纯属杂兵战，没什么太大的难度，最后一波杂兵清理完毕后敌人的炮艇就会飞过来，它会在空中不断盘旋攻击玩家，而玩家只要躲在钢板后面开启装甲强化慢慢用狙击枪、火箭发射器、固定机枪等大威力武器打消耗战即可。

第十一关 CORPORATE COLLAPSE

一开始的潜入战斗非常简单，玩家只要开启隐形慢慢利用掩体即可轻松通过，炸开铁门后的一段路程比较有难度，这里场景非常狭小，而且敌人众多。硬拼的话对玩家非常不利，还是建议潜入作战，需要多多躲在汽车后面回复能量。来到控制中心后会触发剧情，敌人会从后方的两个大门里突然出现，玩家可以看准时机用手雷消灭。关卡最后部分的机器人比较难缠，玩家出下水道后会在商店前碰见它，此时快速开启隐形走出商店，不然会直接被它发现，之后跳上对面的大楼里，这里有火箭筒可以使用。机器人的弱点是背后的红色发光部分，如果玩家贸然攻击机器人的话，那么它会一直盯着你不放，当下方的警戒槽变成黄色时就开启隐形等它转身，被发现后就躲在柱子后面等警报槽下降，如此反复即可。另一种比较有技术含量的方法就是开启隐形后把C4炸药黏在它的弱点部位，两下即可解决。



第十二关 TRAIN TO CATCH

首先在高台上干掉两个外星人杂兵，随后和友军慢慢推进。跳下平台后可以看见对面的高架上有一个手持重武器的敌人，待在原地用狙击枪干掉。来到前方后触发剧情，开启隐形后快速往前走开启导弹的控制装置。之后敌人的大批增援就会出现，由于是混战的情况，加上头顶的炮艇骚扰，建议玩家直接开启装甲强化冲到另一侧的控制台，开启后退回建筑物内即可。防守战毫无难度，和友军一起回到基地的路上同样会碰见一个手持重武器的敌人，直接4个手雷轻松解决。到达基地后就是补给点，挑选一把狙击枪和一把突击步枪，门外的防守战毫无难度，轻松通过后本关结束。



第十三关 UNSAFE HAVEN

开启铁门后可以偷袭敌人，集装箱边上总共有三个敌人。来到大桥上和友军汇合后先用狙击枪消灭部分敌人，随后就可以开启隐形跳下大桥朝指定目标前进了。这一段路上敌人很少，就算被发现了也无妨。开启大门后要安置3个炸弹，注意安放完第一个后场景会暗下来，此时此刻立马打开夜视仪。安放完毕后快速离开大楼，返回目的地拉开电梯处的铁门爬上2楼，之后触发剧情。之后回到原来的出发点，门口的敌人直接5个手雷招呼上去吧。

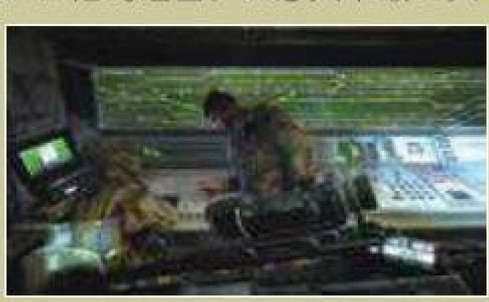


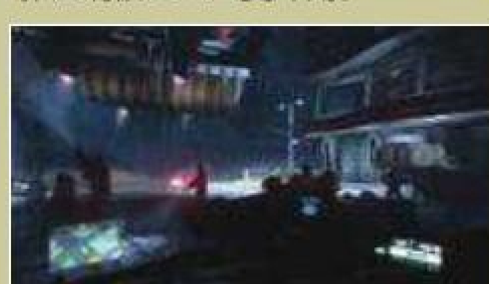
第十四关 TERMINUS

本关是一场比较简单的防守战，平台上有2个固定机枪可以使用，先用这些机枪消灭杂兵。之后敌人的机动兵器会出现在平台下方，之后即可躲回大门，等警报下降到黄色后再用狙击枪瞄准其背后的弱点部分猛攻，如此反复即可。

第十五关 POWER OUT

和上一关一样是防守战，不过敌人的种类比较多，初期因为有友军的支援，所以战斗会比较简单，断电后玩家就只能单兵作战了，武器还是选用突击步枪与狙击枪的组合。注意关卡最后关头仍然会出现一架机动兵器，这里要运用两处固定机枪猛攻其头部露出的红色发光部分，注意使用固定机枪的时候同时也要开启装甲强化，一旦没有能量的话要躲在钢板后面回复片刻。





第十六关 EYE OF THE STORM

从水下往灯塔的方向前进，快出水面时开启隐形，然后暗杀掉左右两侧的士兵，中间有弹药补给点。之后要沿着边缘慢慢推进，躲在岩石等掩体后面回复能量，潜入大楼后达到记录点。接下来的任务是要潜入发电厂，同样沿着边缘处小心前进，从一楼的正门悄悄地进入后开启电梯。下楼后先暗杀掉正面的敌人，随后从下方潜入关掉电闸，之后整个发电厂断电，玩家必须依靠夜视仪杀出一条血路。来到外面后继续开启隐形前往下一个地点，路上的敌人可以无视，不过还得小心角落处的摄像头，若被发现的话建议自杀重来，还可以开着装甲强化试试能否跑到目的地。来到大楼内部杀死上重要目标后会触发警报，回到一楼等警报解除，随后开启隐形若无其事地走到目的地即可。

第十七关 MASKS OFF

本关纯粹是叙述剧情的一关，玩家可以选择全程潜入，也可以杀光所有敌人。来到最深处的房间后会获得一把强力武器。剧情过后逃出密室，打开铁门后地下会有大片电流区无法通过，先跳到箱子上然后沿着铁管前进即可。出来大楼后由于有强力武器在手，所以外星人很容易就能解决，来到大桥上推荐换成突击步枪与狙击枪，干掉手持重武器的敌人后开启装甲强化就往前冲，走一段后自动触发剧情过关。



第十八关 OUT OF THE ASHES

一开始乘坐载具可以同时使用主炮与火箭弹，注意主炮连发5次后会有过热时间。驾驶载具享受虐杀外星人的快感，可惜好景不长，下车后开启隐形前方左拐，暗杀掉一个外星人杂兵后即可快速来到大楼内部，开启电梯来到2楼。这边的敌人比较多，想要一个个暗杀掉非常困难，可以先开启隐形，然后用手雷消灭掉一部分。全部干掉后使用标识器锁定目标，友军的空袭过后继续前进。接下来的战斗建议全程潜入，场景比较开阔，能躲到地方也比较多，来到最前放到楼顶处发生剧情过关。



第十九关 A WALK IN THE PARK

下直升机后沿着左侧边缘处快速前进，来到记录点后开始潜入作战。此处一共有3个敌人，正面两个可以暗杀，另一个在高处的草丛里，可以爆头解决。接下来的场景中敌人非常多，一旦触发了警报是没有什么胜算的，沿着左侧边缘走到铁栅栏的后面，旁边有一条机械触手，注意这里已经非常靠近边缘了，稍有不慎便会摔死。回复满能量后一口气往前走到白色的石阶处，注意石阶上面还会出现两个敌人，这两个敌人差不多就把路口封死了，贸然冲过去肯定会被发现，所以应该躲在岩石后面回复一下，敌人会慢慢下来，此时再开启隐形走过去即可。

触发剧情后依然要以潜入为主，这里的敌人都是手持重武器的，硬拼纯粹浪费弹药。首先往右走，通过集装箱后贴着岩石慢慢前进，来到目标地点下方，之后跳上去将其破坏。如果被发现的话也无妨，这里的敌人都比较弱。朝着反方向继续前进来到第二个目标地点，同样贴着左侧的岩石慢慢前进，蓄满能量后破坏目标全身而退。最后一个目标在地图中央，开启隐形往中间走，然后躲在场景中的一条高低差裂缝中，不要怕，敌人是看不见你的，它会从你头顶跳过。回复满能量后直接走过去将其破坏即可，之后从前方的机械触手内部不断推进来到尽头就是记录点。接下来是一场强制战，玩家要面对3个外星精英士兵。它们不仅会强大的近身攻击，一巴掌能把玩家拍飞，而且还会开启隐形迷惑玩家。首先退后先把一个精英士兵引出来，然后5个手雷过去即可迅速解决。然后玩家可以选择站在高处，用突击步枪慢慢打消耗战，另外带电的微冲可以暂时麻痹敌人的攻击，非常好用，全部消灭后前方的大门就会开启，是时候该结束这一切了。



剧情解析

灵山事件



2020年，一颗陨石坠落于太平洋的灵山岛上，美国科考队前去调查，赫然发现这颗陨石的真面目是一艘外星母舰。为了营救科考人员并夺取外星科技，美军将航母战斗群驶向了灵山，并派遣装备纳米服的精锐力量猛龙小队空降于该岛。在队长Prophet的指挥下，猛龙小队作为先头尖兵，引导美军的地面行动。Prophet在战斗中不慎被外星人俘虏，历经奋战方才脱险，安全返回了停泊于海面上的舰队。此时岛上的外星母舰猝然启动，释放的寒气瞬间将灵山从热带雨林变为了刺骨冰窟。五角大楼不顾Prophet的反对，对灵山发动了核打击，不料核弹不但没有把敌人击溃，反而将外星军团全面激活。在星海般蜂拥而至的大军面前，航母舰队惨遭全灭，只有猛龙小队的几位纳米服战士存活了下来，这便是人类与名为Ceph的外星势力的首次战争（此为《孤岛危机》初代剧情）。

病毒危机



3年后，纽约爆发了致命的病毒瘟疫，当局授权C.E.L.L军事公司对全市进行交通封锁和隔离，全美陷入一片恐慌。发现病毒无药可医后，C.E.L.L指挥官Lockhart下达了直接射杀感染者的命令。身处纽约的Prophet也不幸被病毒感染，成为了被C.E.L.L追杀的对象。与此同时，陆战队武装侦察组派遣主角Alcatraz一行人乘坐鹦鹉螺号潜艇来到纽约，搜索纳米科学家Gould博士。潜艇在曼哈顿遭遇攻击沉没，垂死的Alcatraz碰巧被身处岸边的Prophet所救。为了避免自己被病毒彻底侵蚀并失去意识，Prophet将纳米服托付给了Alcatraz，并留下遗言令其务必找到Gould博士，随后开枪自尽。

全面入侵

身着纳米服的Alcatraz被C.E.L.L误认为Prophet，在纽约继续遭受着追杀。另一方面，Ceph的异形军团对纽约展开了大规模进攻，Alcatraz被迫同时与两股势力进行周旋。Gould在实验室的藏身所见到了Alcatraz，终于了解到Prophet已死的真相。为了解开纳米服中隐藏的秘密，Gould与Alcatraz冒险潜入C.E.L.L位于华尔街的总部，意图使用专业设备对装甲进行深层扫描，却不幸被Lockhart俘虏。此时深藏于地下的Ceph设施纷纷破土而出，引发了地震，Alcatraz在混乱中重获自由，并得到了纳米服开发者Hargreave的协助，成功破坏了位于地下的外星巢穴。然而防卫部门却执行了一项疯狂的作战计划：炸毁劳森防洪堤以消灭地铁网络中的Ceph。华尔街最终被洪水淹没。



末日之战

在洪水中幸存下来的Alcatraz与陆战队的老战友重逢，抵御Ceph的同时向Hargreave大楼进军，在大楼彻底淹没前抢救出了能够释放纳米服潜能的特殊生物样本。随后，Alcatraz与Barclay上校会合，在地铁中心和时代广场阻击了Ceph的凶猛攻势，为民众争取了宝贵时间。但Gould博士乘坐的列车却在撤离过程中因遭遇攻击而出轨，他提议让Alcatraz来到Hargreave的藏身地罗斯福岛，找到彻底解决Ceph的方法。Alcatraz突破了C.E.L.L部队的包围，成功干掉了Lockhart，并见到了Hargreave的真面目。Hargreave随后启动了岛上的自爆设施，与闻风赶来的大量Ceph军团一同化为灰烬。为阻止病毒扩散并消灭外星部队，五角大楼下达了对曼哈顿发动核打击的命令。与此同时，纽约再次出现强烈地震，中央公园浮现出Ceph的另一个巢穴，Alcatraz赶在核弹发射前潜入了Ceph位于公园内的特殊设施，释放能量摧毁了纽约的全部敌人。在城市转危为安后，面对直播采访的记者，摄像机前的Alcatraz自豪地向世界宣布，“我是Prophet”。

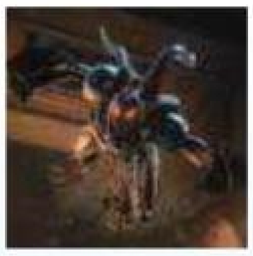


人物分析



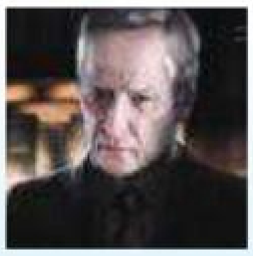
Alcatraz

本作主角，服役于海军陆战队武装侦察组，继承了Prophet强悍的纳米服和坚定的意志，在纽约保卫战中力挽狂澜的超级战士。Prophet发现Alcatraz时，他已经身受重伤，生命垂危，第二代纳米服的保护系统成功拯救了他的生命。Alcatraz穿着的纳米服是本作剧情的关键，这套装甲不但能够吸收Ceph士兵体内的催化剂能量，还拥有自由操作外星设施的能力。



Ceph

虽然被人类视为外星军团，但Ceph却并非纯粹的天外来客。他们是由古代的头足纲物种进化而来的智慧生命，属于水生软体动物的近亲（陆战队将他们戏称为乌贼）。早在人类诞生之前，Ceph就已经在地球孕育出高度发达的文明，并将触角伸向了太阳系外。随着大规模的宇宙扩张，大部分Ceph离开了地球，驶向银河深处，只有少数部队留守地下，陷入了休眠状态。1908年，Ceph派遣舰队返回地球，企图唤醒沉睡的守军，却引发了通古斯卡大爆炸，这也是人类和他们的首次接触。至于将纽约破坏的千疮百孔的地下设施，早在美国人定都之前，这些异形建筑便已深藏于此，等待着浮上地面的那一天。人类将Ceph视作侵略地球的异形，而Ceph则认为他们才是地球的主人，人类不过是在他们离开星球的千年间滋生出的臭虫。降落于灵山的舰队唤醒了地下大军，以此为契机，潜伏多年的Ceph于2023年猝然发难，令全球陷入一片火海。灵山事件里和人类交战的外星部队只是水母状的无人机械，战斗力有限，但足以横扫美军。在纽约的战斗中，Ceph释放纳米病毒感染大量市民，将其化为听命于外星的傀儡，令陆战队陷入了苦战。



Jacob Hargreave

CryNet公司董事，年越百岁的超级长者，通过医学冷冻和电脑技术获得了近乎无限的生命，肉体冷藏于纽约的罗斯福岛。Hargreave对Ceph千年来潜伏于地下的事实了如指掌，他没有能力阻止异形军团对人类的侵略，只得通过逆向攻克外星科技来寻求救赎之道。1908年，Hargreave在通古斯卡获得了纳米科技的样本，以此成立了Hargreave集团和子公司CryNet，其研究的第一代纳米服在2020年的灵山行动中首次投入实战。正因二者师出同门，因此身着纳米服的战士不但能够操作外星人的武器，还可以在Ceph的飞船中自由出入，证实了Hargreave计划的可行性。以Prophet等人的实战数据为基础，CryNet立刻研制出了能够吸收Ceph能量并不断进化的第二代纳米服。Alcatraz修改了中央公园内外星设施的程序，释放出的冲击波瞬间全灭了纽约的Ceph军团。以毒攻毒换来的这次胜利，正是Hargreave留给人类最宝贵的遗产。



Prophet

第一代纳米服的使用者，猛龙小队队长，同时也是Hargreave在美军安插的耳目。灵山行动中，Prophet极力反对美军发动核打击，甚至不惜亲自抢夺飞机返回即将遭受轰炸的岛屿，正是为了给Hargreave保存珍贵的外星科技样本。回到纽约后，Prophet了解到了Hargreave故意牺牲猛龙小队换取实战数据的阴谋。面对即将发生的全面入侵，Prophet也深知普通人类无法赢得这场战争。尽管知晓真相的Prophet无比愤怒，但为了大局考虑，他选择了继续听命于Hargreave。换乘第二代纳米服后不久，Ceph就对纽约发动了全面进攻，病入膏肓的Prophet将纳米服和生命托付给了Alcatraz，希望他能继承自己的遗志，成为拯救纽约的最后希望。然而Prophet却并未就此消失，肉体死亡后，他的精神与纳米服的AI系统同化，一路陪伴Alcatraz走到了最后。在结局中，Alcatraz不负众望，成功保卫了纽约，但Prophet却给他带来了Ceph向世界各大城市发动全面进攻的消息。一切，才刚刚开始。



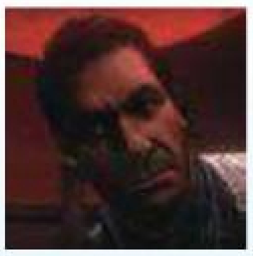
Nathan Gould

CryNet退役职工，纳米科学的权威博士。纳米服是极为复杂的尖端设备，每一名装甲战士都需要配备专业人员，在战斗中随时对装甲状态和健康程度进行分析和维护。Gould便是Prophet的技术支持人员，二人搭档多年，对彼此十分了解。在纽约城陷入一片混乱后，勇敢的Gould同C.E.L.L和外星军团不断周旋，为Alcatraz制定了详尽的作战计划。



Sherman Barclay

精干强悍的上校，隶属于海军陆战队。Barclay是土生土长的纽约人，在城市遭受入侵，军部晕招迭出，私兵滥杀无辜之时，Barclay挺身而出，率领Alcatraz等仅存的陆战队员，像钉子一样顽强地屹立在纽约城中，成功抵御了Ceph的凶猛攻势，并亲自指挥疏散行动，让幸存的市民得以逃出生天。



Dominic Lockhart

与CryNet关系密切的C.E.L.L军事公司指挥官，负责管理混乱的纽约城。残暴不仁的他下达了射杀全部患病市民的荒唐命令，让C.E.L.L在城中大肆屠杀，为人不齿。Lockhart和Hargreave多年不和，他对Prophet的特殊身份也了如指掌，因此他一直想要除掉听命于Hargreave的纳米服战士，对Prophet和Alcatraz穷追不舍，并派兵占领了Hargreave的藏身地罗斯福岛。Lockhart精心设计的EMP（电磁脉冲）陷阱在Hargreave的指挥下被Alcatraz轻松破解，他也最终死在了Alcatraz手上。



Tara Strickland

前海豹部队成员，以军事顾问的身份入驻C.E.L.L，其真实身份是CIA的卧底探员。Tara的父亲是灵山行动的地面总指挥，不幸死于外星人之手，因此她一直想要追查出整个事件隐藏的真相。她极力反对Lockhart直接射杀Prophet和Alcatraz的命令，并在关键时刻放跑了Gould博士，还多次拯救Alcatraz于水火之中。在她的帮助下，Alcatraz最终发现了Hargreave这只老狐狸的真面目，也揭开了在她心中多年疑惑不已的谜团。



杂志库
ZAZHIKU.COM

游戏情报站

NEWS
GAME SPOTTING
CRITICISM
INTERVIEW

GAME NEWS STATION

栏目主持：星夜

DIGEST 本期大事记

03.24 UBM TechInsights 的分析报告指出，3DS 的原材料成本为 101 美元。

03.24 跳票神作《永远的毁灭公爵》再次宣布跳票。

03.25 Capcom 通过《OPM》、《OXM》等欧美杂志正式公开与 Slant Six 合作开发的《生化危机 浣熊市行动》，该作将从黑暗面角度讲述《生化危机》二三两作的故事。

03.27 3DS 在欧美两地陆续上市，纽约联合广场举办官方首发仪式。任天堂表示美国首日销量超过任天堂历史上任何一部掌机。

03.29 微软开始招募系统更新测试员，并透露将会有"新版 X360 光碟格式"。

03.29 IREM 宣布《绝体绝命都市》全系列终止生产。

INFO 新闻短波

EA 开发神秘动作射击大作

EA 目前正在为其某第三人称视点动作射击游戏招聘高级多人模式设计师，该作使用《战地 3》最新的"霜寒 2"引擎开发，是一款以多人模式为重点的游戏，相信会有出众的画面效果。

《英雄传说 碧之轨迹》公布

Falcom 宣布将于 9 月 29 日推出《英雄传说 碧之轨迹》，本作是 Falcom 成立 30 周年纪念之作，将会有系列历史上最壮阔的故事与内容。



《生化危机 浣熊市行动》冬季开战



新角度演绎《生化危机》二三作经典剧情，有机会改变系列历史

之前本刊曾经报道了《海豹突击队 对峙》开发商 Slant Six 正在开发《生化危机》新作的传闻，现在该作终于得到确认，游戏的正式定名为《生化危机 浣熊市行动》(RESIDENT EVIL：OPERATION RACCOON CITY)，预定于今年冬季在 PS3、X360 上推出。

本作的故事发生在 1998 年，将从不同的角度重新讲述《生化危机 2》和《生化危机 3》的故事。玩家扮演的是安布雷拉安全服务小队 (Umbrella Security Services) 的成员，该队总共 4 人，分别是 Vector、Beltway、Bertha 和 Spectre，选择不同的角色，经历的任务与故事也将有所不同。在《生化危机 2》中出现的 Hung 将会在本作中以隐藏角色的身份出现。

游戏讲述的是安布雷拉公司为了消灭浣熊市病毒爆发事件的证据，派出 USS 小队消灭所有丧尸，取回所有重要证据。而美国政府收到了风声，于是派出特种部队，他们的任务是阻止 USS，寻找证据。在游戏中除了这双方面的势力外，还有安布雷拉创造出的"有机生物武器"(BOW)。由于玩家扮演的是 USS 小队，因此在游戏中要做的就是尽情杀戮。Capcom 表示，本作的主题将会是系列史上最黑暗的一作，玩家将会在游戏中做尽坏事。

《生化危机 2》与《生化危机 3》的经典场景将在本作中以高清形态登场，而且在这两作中发生的一些事件也会在本作中重新演绎。值得注意的是，玩家将有机会改变"《生化危机》系列"的历史，比如杀死系列中的关键角色。比如目前内部演示的一个关卡就叫"杀死里昂"，USS 的目的是杀死里昂消灭活口，而特种部队的目标则是拯救里昂。除了线下的单人模式外，本作也会有在线多人合作模式。

虽然本作在根本上是一款动作射击游戏，但是也会有大量的创新设计。游戏中引入了经验值概念，杀死的丧尸越多，得到的经验值就越多，升级之后可以得到更多的技能、装备与武器，比如 Vector 的隐身能力。可以利用隐身能力暗中激怒丧尸，将丧尸群引到特种部队那里，实现借刀杀人的目的。本作就是鼓励玩家用各自的特殊能力采取更具战术性的战斗方式，要充分利用周围的环境。制作人特别强调，本作会有很多强力武器可用，弹药也非常充足，不会像过去那样让玩家为弹药不足而苦恼。不过本作的丧尸也会更加聪明，他们会通过视觉、听觉和嗅觉发现你的位置。最后，制作人表示本作将会是《生化危机》的新起点，就算完全没有玩过之前的作品，也能毫无障碍地理解本作的故事，希望能为《生化危机》带来更多新玩家。

《暴雨》开发商成人向新作开发中



Quantic Dream同时开发两款新作，将让玩家吃惊

最近英国电影与电视艺术协会举办了 BAFTA 年度游戏颁奖典礼，法国开发商 Quantic Dream 因为《暴雨》而获得包括"最佳剧本"、"技术创新"和"原创音乐"在内的三项大奖。颁奖礼之后，《暴雨》制作人 David Cage 接受了媒体采访，他再次重申《暴雨》不会有续作，同时也透露了 Quantic Dream 正在开发一款新作。他说："对于下一个项目，我们将会以《暴雨》的开发过程中获得的经验为基础。我们已经掌握了这种互动戏剧艺术，我们要证明《暴雨》并非偶然，它是一种很有意义的游戏形式，我们可以将其不断深入发展。我们将会探索非常不同的方向，仍然会非常黑暗而成人化，但是与《暴雨》完全不同。我们的目标不仅是满足粉丝，还要让他们吃惊。"

据游戏业界小道消息网站 Superannuation 报道，SCEE 最近注册了一个新作商标叫做"Fiv5"，这很有可能是 Quantic Dream 的新作名。此外，该工作室的一位设定图画师最近透露他正参与开发一款名为《Infraworld》(下界) 的游戏，该作原本在 2006 年被取消，目前可能已经被重新启动。

杂志库 ZAZHIKU.COM

Hudson取消多款3DS游戏

Hudson公司被Konami全资收购之后，多款游戏被取消，而取消的游戏又是以3DS为主，包括3DS版的《Omega Five》、《Bonk》和《炸弹人》。对于Hudson被Konami吸收之后发生的激烈变革，不少Hudson员工表示不满。《桃太郎电铁》制作人さくまあきら表示，如果将该系列的内容进行太大的变化，他将选择退休，如果该系列的开发团队被拆分，他将结束“《桃铁》系列”。不过他表示最近在东京开会时已经向高层反映了这些问题，得到的答案是目前不会对该系列进行大变化。さくまあきら说：“我还没有收到Konami关于进行改革的要求，不过我相信Konami有自己的行事方式。我希望接受有益的事，也会尽量配合。但是明年夏天我就60岁了，这样的年龄没办法做出太大的改变，可能我要开始准备颐养天年了。”

《胧村正》开发商打造RPG新作





MMV与开发了《胧村正》、《奥丁领域》等作品的Vanillaware再次合作，目前正在开发PSP的RPG新作《大骑士战记》(Grand Knights History)，预定于今年夏季发售。故事发生在幻想大陆利斯提亚，那里常年处于三国交战的状态。玩家将扮演骑士团团长，可以自由设定骑士团成员的性别、相貌乃至声音。游戏战斗采用回合制，并且对应网络模式。

《战神》新作网络化

负责开发“《战神》系列”的SCE圣莫尼卡工作室最近开始招聘网络方面的技术人才，负责游戏内的网络通讯、服务器架构、比赛配对等网络技术，这是否意味着《战神》新作将会有网络多人模式呢？另外，据圣莫尼卡工作室的一位动作设计人员透露，去年夏季他已经在进行《战神IV》的过场动画测试。

《永远的毁灭公爵》再度延期



跳票之神再度跳票，也许这次是蓄意的商业炒作？

2011年将会是游戏历史上神奇的一年，因为在这一年，曾被认为是到人类移民火星的那一年也不可能发售的《永远的毁灭公爵》居然要发售了！这款开发了15年的游戏在更换了N个游戏引擎，经历了N次延期后，因为原开发商3D Realms破产，反而有了上市的机会。但是接手开发《永远的毁灭公爵》的Gearbox公司最近却宣布该作将再度延期——从原定的5月3日延期到6月中旬发售。

《永远的毁灭公爵》再度延期的消息公布后，引来了业界的一片笑声。媒体与玩家都将这个跳票之王的再次习惯性跳票当作茶余饭后的谈资。有人认为这是Gearbox的一种炒作行为，因为再次的延期声明会让整个业界再次关注“Duke Nukem”这个名字，在人们的议论纷纷之中提高曝光度。

《永远的毁灭公爵》注定是一款充满争议性的游戏，发行商2K Games也非常善于利用社会争议为游戏造势。虽然距离发售还有2个多月的时间，最近已经有一些主流媒体在抨击该作。Fox News网站最近发文炮轰《永远的毁灭公爵》“极其男性至上主义”，将蔑视女性的态度提升到新的高度，游戏中不仅有大量性暗示，而且还有一个名为“抓住美眉”的游戏模式，该模式中玩家会夹着一名女子到处战斗，如果女子尖叫，玩家就要扇她一巴掌。对此美国女子媒体中心副会长Jamia Wilson表示强烈抗议：“它当时就很无礼，而现在更加无礼了。这些对女性的描绘真是极其伤人，尤其是对年轻女性。”

X360将支持“新光碟格式”？



X360光碟新格式是提升容量，还是应对盗版？

与往常一样，微软目前正在准备下一次的X360系统更新，目前微软正在全美范围寻找数千名X360用户担任测试员。感兴趣的玩家只要登陆Microsoft Connect网站，填写一份调查表，就可以报名。参与测试的玩家会免费获得一套《光环 致远星》以及其他赠品，更重要的是，他们还有测试“新版X360光碟格式”的机会。

微软目前并未透露所谓的“新版X360光碟格式”到底指的是什么，不过据推测可能是一种将数据压缩到光碟中的新方法，以提高X360游戏碟的最高容量，通过系统更新，新旧机型都能读取这种新光碟格式，从而确保游戏的兼容性。或者也有可能是一种新的加密措施，让今后的X360游戏更难被盗版。英国Eurogamer网站声称获得某高级开发人员的内部消息，在光碟格式更新后，可容纳的游戏数据量将会提高1GB。

新闻短波

INFO

Falcom开发NGP新作

《伊苏》、《英雄传说》开发商Falcom最近宣布，除了刚公布的《英雄传说 碧之轨迹》外，还有一款NGP的RPG新作正在开发中，具体情况未明。

PS3年内推出30款3D游戏

索尼近日宣布，目前正在开发的对应3D模式的游戏共50多款，其中将近30款会在年内发售。

3DSWare即将登场

最近任天堂希腊分公司率先透露任天堂将为3DS推出迷你软件下载服务3DSWare，目前公布的LOGO为暂定LOGO。



PSP《战神》开发商新作

PSP《战神 奥林匹斯之链》开发商Ready at Dawn目前正在开发一款3A级家用机大作，并且正为该作招募开发人员。这款新作将会是第三人称视点动作冒险游戏。

《猫猫村G》登场！

近日Capcom宣布《狩猎日记 暖洋洋的猫猫村》将会推出续作，也就是“《怪物猎人》系列”常见的“G版本”。本作发售时间未定。



《绝体绝命都市》全系列取消

由于日本大地震的影响，不仅制作完成的《绝体绝命都市4》被取消，IREM目前已决定将之前已经发售的系列作全部终止生产，避免与地震有关的敏感题材刺激灾民。

《MVC3》出货200万

Capcom宣布《漫画英雄对Capcom3》出货量已经突破200万，出货速度超过了《街头霸王IV》。

Xbox LIVE的用户太少了，因为我是个游戏开发者，所以我的朋友中拥有X360的比例也许能勉强达到两位数。



全球最大休闲游戏开发商Zynga的首席游戏设计师Brian Reynolds最近很轻蔑地表示，Zynga不会在Xbox LIVE上做游戏，因为用户数量太少了。而在他的圈子里，所有人都有手机、都上Facebook。

业界声音

杂志库 ZAZHIKU.COM

INFO 新闻短波

Koei前社长改做休闲游戏



全球最大休闲游戏公司Zynga近日宣布，将聘用Koei Tecmo前社长松原健二担任其日本分公司的社长。

任天堂新研发中心

据《日刊工业新闻》报道，任天堂将投入120亿日元在京都市南区建设新研发中心，从2012年1月开始动工，预计2013年内完工。该研发中心所在地块毗邻任天堂现总部，原本是一个高尔夫球场，占地4万余平方米，主楼共7层。

《火影》也将无双化

NBGI宣布将于今年秋季在PSP上推出一款《火影忍者 疾风传 终极震撼》。本作由最强《火影》开发商CyberConnect2制作，将会打破系列的风格，带来《无双》般一骑当千的火爆战斗。



世嘉Kinect恐怖新作

最近美国游戏评级机构ESRB泄露了世嘉Kinect游戏《噩梦成真》的一些消息，玩家扮演的是一位美国旅行者，他要从一个疯狂的科学家手中救回自己的妻子。本作是主视点的动作游戏，使用玩家自己的拳头、刀、斧头和链锯战斗。

3DS可能会是6岁以下孩子的天赐之物。



美国视光学会专家Michael Duenas最近表示，其实3DS对儿童视力可能反而有帮助，3DS有助于发现低龄儿童是否需要做眼部治疗。任天堂提议低龄儿童不要开启3D模式只是为了避免吃官司。

业界声音

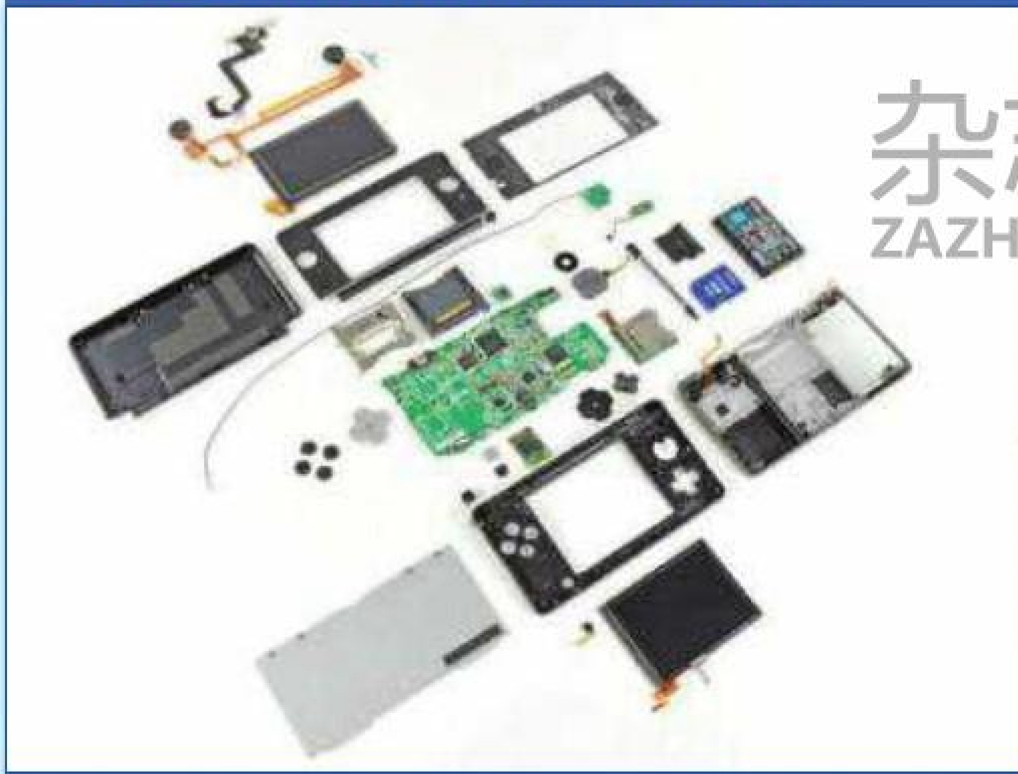
《Minecraft》是我这十年来玩过最棒的游戏。



《神鬼寓言》制作人Peter Molyneux最近盛赞由独立游戏制作人Markus Persson凭一己之力开发的《Minecraft》是游戏历史上的奇迹，该作是当前最流行的独立游戏。

业界声音

3DS原材料成本仅101美元



当今掌上设备成本低廉，3DS可能是暴利产品

3DS刚公布时，表面上看来画面极其强悍，令人担忧其主机成本将过于高昂。后来任天堂公布了2.5万日元的价格，多数业界人士认为该价位过高。最近分析机构的一份报告表明，3DS的主机成本其实相当低廉，总是在硬件上盈利的任天堂相信可以从3DS的销售上获得可观的利润。

UBM Techinsights技术信息部副总裁David Carey表示，经过初步估算，3DS的原材料成本总计大约为101美元，仅比NDSi刚上市时的成本高15美元。当然，一部主机中除了原材料成本外，还要考虑人工、运输、广告等成本，以及提供给零售商的批发折扣，不过毫无疑问的是3DS应该会有相当高的利润率。当初NDSi在美国首发时价格为170美元，那么算上NDSi与3DS之间的成本之差，3DS大约会比NDSi多赚65美元。

《极限竞速4》画面真实度将提升10倍



微软市场调查问卷泄露天机，《极限竞速4》详情曝光

Turn 10工作室开发的《极限竞速4》将会是一款使用Kinect进行体感操作的赛车游戏，除此之外，我们对该作知之甚少。不过最近一份市场调查报告透露了本作的一些可能的游戏系统。

该报告中暗示，《极限竞速4》将会支持头部动作侦测功能，可通过移动头部控制视点，同时可以语音控制游戏菜单与界面。游戏中可以站着玩，也可以坐着玩，玩家只要把双手放在10点钟和2点钟的位置即可。报告中还声称《极限竞速4》将会是今年画面最好的游戏，画面的真实度将会是前作的10倍。本作还会增加一个全新的职业生涯模式，可参与的赛事类型更加多样，游戏将收录超过80家车厂的500多辆汽车。游戏中还有一个虚拟的汽车展示厅，玩家可以在里面近距离接触各种汽车的细节，由著名汽车电视节目“Top Gear”的主持人Jeremy Clarkson进行解说。

最后调查报告中还提问受访者是否有兴趣进入到开放世界的极限竞速大赛，在没有限制的道路上自由疾驰。

Capcom打造3DS立体音效新作

杂志库 ZAZHIKU.COM

Capcom近日宣布将于夏季推出一款3DS冒险游戏新作《迷惑馆 随音逐流》。本作由《大神传 小小太阳》的北岛行德撰写剧本。游戏舞台发生在“迷惑馆”中，玩家醒来时发现自己身处陌生房间，游戏的目的是在迷宫般的馆内找到出口。

本作最大的特色是使用了“otophonics”立体音响技术。佩戴耳机游玩，配合3DS的立体画面，将会体验到强烈的临场感。



PSP版《跨过我的尸体》正式公布

之前已经预告的《跨过我的尸体》重制版日前正式公开，本作确定为PSP平台，预定2011年秋季发售，制作人员为原作的原班人马。本作采用了全新的画面风格，具有更浓的水墨画色彩，更像Capcom的《大神》。游戏场景会有季节的变化。战斗系统也有一定的变化，此外还追加了新剧情与角色。目前本作的开发进度为50%。





《高达 战争记忆》登陆PSP

NBGI近日宣布将于2011年6月23日在PSP上推出一款《高达 战争记忆》，本作是动作游戏，故事模式中收录了《Seed Destiny》、《高达00》、《UC》等作品的剧情。在任务开始之前，玩家可以选择3台高达，战斗时可以任意切换，而登场的高达又分为近战型、速度型和射击型三种。

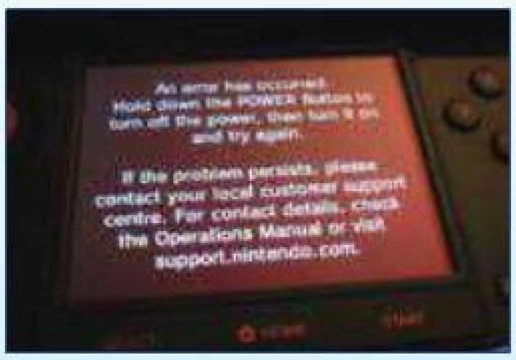
3DS欧美上市，人气不及Wii



■上千副红蓝3D眼镜被抛向空中。











ZAZHIKU.COM

纽约举办3DS官方首卖会，售后频现黑屏现象

当地时间3月26日午夜，3DS终于在美国上市。任天堂官方在纽约曼哈顿联合广场的BestBuy举办了首发仪式，现场不仅有试玩机台、热闹的音乐表演，还免费提供食物。美国任天堂总裁雷吉亲自主持了这次首卖会。

可能是因为当天纽约天气太冷，这次午夜首卖会的玩家人数明显比当年Wii的纽约首卖会少得多。有趣的是，排在队伍最前面的与5年前Wii纽约首卖会的是同一个人，他叫Isaiah Johnson，外号"三角力量"，他应该是纽约最狂热的任天堂迷。为了确保能排在第一位，他提前一个星期就在BestBuy店外排队，他因而成为整个美国东海岸第一个为3DS排队的人。当雷吉亲手将全美第一台3DS递给Johnson，他激动地把3DS举了起来，喊道："现在我终于掌握了力量……3D的力量！"这一刻，他身后的数百名玩家分别向前面的几个收银台涌去。另外，作为首发仪式的一个环节，在任天堂宣布3DS开始发售的那一刻，现场的玩家们将工作人员事先发放的传统红蓝眼镜抛向空中，以此宣布3DS将抛开眼镜，将世界带入裸眼3DA新时代！

根据各地的报道，3DS首发活动的人气普遍不及Wii。而且由于3DS供货充足，因此没有出现缺货与价格炒作现象。欧洲的情况也和美国差不多，英国任天堂的James Honeywell表示供应量绝对超过预订量，不过他仍然建议玩家尽早出手，因为当前英国多数零售商都提供了不同程度的优惠，而这些优惠将限期结束。

对于3DS的欧美首发销量数据，任天堂方面目前并未透露。该公司的新闻稿中称："3DS的美国首日销量超过了我们历史上的任何一部掌机。"

3DS在欧美发售后也出现了不少负面报道，最多见的是"死亡之黑屏"现象，很多用户都表示出现了黑屏死机的现象。在玩一些第三方游戏和内置程序时都有出现黑屏的可能，甚至有人在主菜单画面就无故死机。至于这些黑屏现象的原因，目前任天堂并未给出官方说法。

Level-5将公开20款新作！

最近在接受《日经》采访时，Level-5社长日野晃博表示，在今年召开的Level-5 Vision会议中预计将会公开20款游戏，是去年的两倍！当然，其中会包含很多已经公开的游戏。日野晃博表示，数量如此之多的新作中将会有不少惊喜，而且也会有与游戏产业之外厂商进行合作的游戏，就像与吉卜力工作室合作的《二之国》。今年的Level-5 Vision预计将于8月份举办。

日本充斥3DS二手机

最近日本的一些游戏博客站纷纷出现大量玩家返售3DS的报道，不少玩家刚入手3DS不久就以低廉的价格卖给了收二手机的中古店。有玩家表示不习惯裸眼3D画面，也有人表示缺乏他们感兴趣的游戏。此外因为3DS发售前一些商家以为会缺货，因此高价回收了大量的二手机，这些原因导致目前日本中古市场上出现了大量的二手3DS。

《生化4》、《维罗妮卡》高清重生！





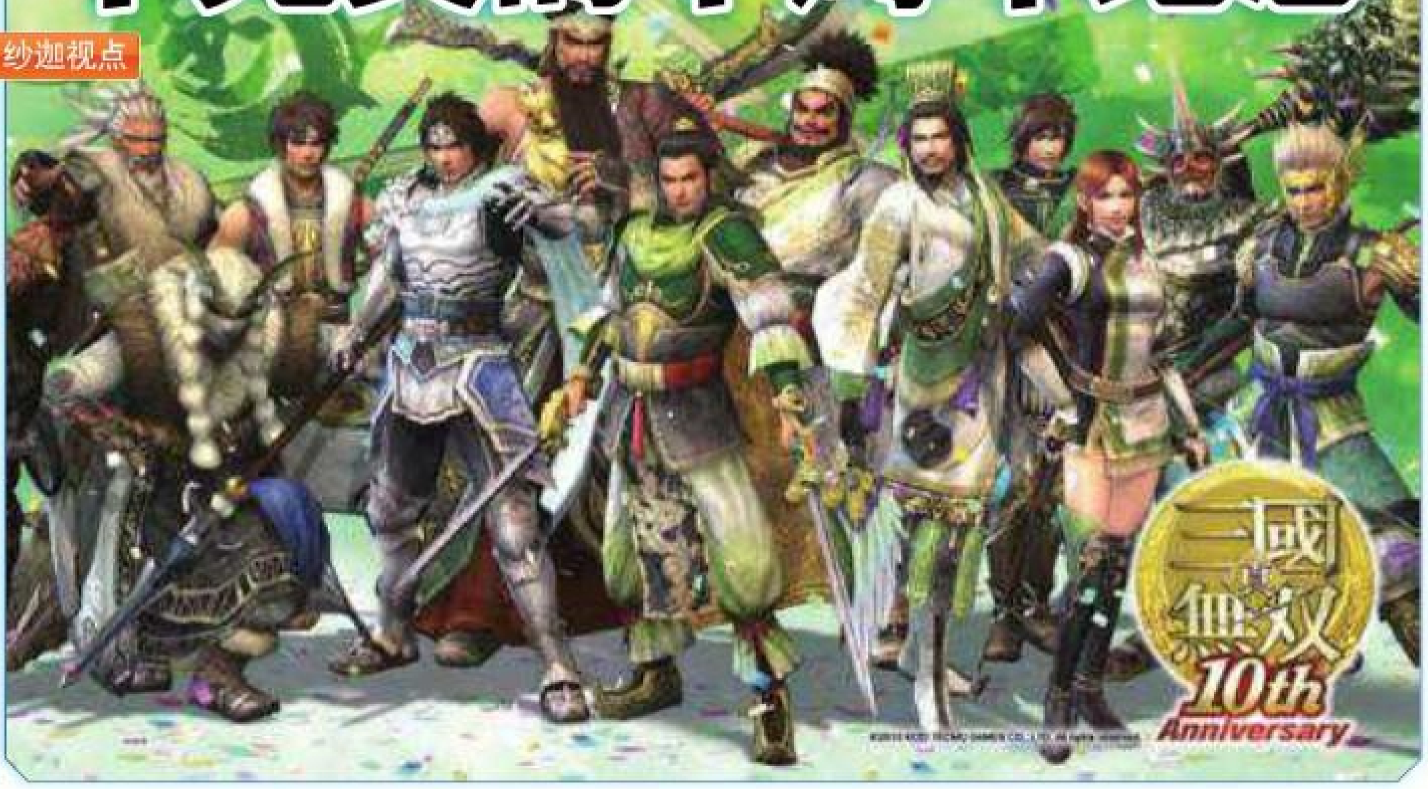
《生化危机 重生精选》收录两部经典之作高清版本，今秋出击！

将上个世代的游戏高清重制正在成为业界的时尚，精明的Capcom当然也不会错过这种商机。而在Capcom的游戏中，最有重制潜力的当然是"《生化危机》系列"。Capcom近日宣布将在PS3和X360上推出《生化危机 重生精选》(Biohazard: Revival Selection)，该作将收录《生化危机4》与《生化危机 代号 维罗妮卡》的高清版。

《生化危机4》是"《生化》系列"被移植次数最多的一作，再增加一个高清版也不足为奇，实际上之前该作的PC版就已经能达到高清分辨率。目前可以确定的是，高清版《生化危机4》将会收录艾达的"Another Order"任务。将DC名作《代号 维罗妮卡》高清化的消息更令人惊喜，让玩家能够在高清电视上重温变成动作射击游戏之前的《生化危机》经典形态。美国Capcom方面表示，《生化危机 重生精选》在日本是以零售光碟的方式发售，而在北美将会以下载的方式在PSN和XBLA上推出，其中包含的两款游戏会单独提供，预定于秋季发布。

不完美的十周年纪念

纱迦视点



《真・三国无双 6》并没有很明显的缺点，但是诸多小缺点汇集在一起，使其难以令人满意。

因为种种原因，在游戏发售前，个人不是太看好这次打着系列十周年纪念旗号的《真・三国无双 6》。不过当时我认为本作虽然可能会有各种各样的缺点，但将会是一款让老玩家和 FANS 基本满意的作品。可惜从实际游戏素质来看，本作连这一点也没做到。

首先要说明的是，我对 6 代的评价比 5 代高，因为 5 代的缺点过于明显。6 代其实没有很明显的缺点，但是诸多小缺点汇集在一起（而且彼此之间都有关联），就使得游戏素质不怎么令人满意了。总的来说 6 代还是值得一玩的，但游戏中暴露出的问题让人不禁对对系列的前途有些担忧。

毁誉参半的故事模式

早在 263 期杂志上我就对本作国传形式的故事模式表示过忧虑，实际上本作的故事模式还是挺不错的，特别是晋势力的故事头次出场就赢得了满堂彩。但出场角色少的问题不幸得到了应验，而且还有不能双打以及不能换人这两个事先没有料到的新问题。这些问题使得本作的故事模式只具有通一遍的价值。

本作的剧情也有一些令人不满的地方，例如蜀传最后依然只到五丈原，没有做出姜维北伐的情节；魏传更是成了曹操传，曹操死后连曹丕的故事都没了。关卡选角也颇让人费解，如陆逊火烧连营后玩家操作赵云救主，而魏的樊城变成夏侯惇讨伐关羽等等。最后搞得大量名将打酱油。

事先被寄予厚望的编年史模式虽然为每个角色都准备了列传，但除了几句特殊台词，真看不出来列传和普通关卡的区别。设计者连最基本的战场都改得一塌糊涂，像南蛮都能变成西凉，这和《高达无双 3》备受诟病的随机战场系统有何不同呢？列传模式的分量倒是足够，可惜由于设计不过关，从某种意义上来说列传多反而成了缺点。

像钟会这名角色无论是人设还是史实都很具看点，但故事模式中没有他最后叛魏的剧情，只在列传里设计了一个没什么个性的关卡。只要改改台词，把钟会换成徐盛、曹真这种未出场的任一武将都是可以的。只是如此一来，加这么个角色还有什么意义呢？

绝对失败的要素设置

之所以说本作的要素设置绝对失败，主要是两点原因：首先是作为历代最大隐藏要素的武器是用金钱购买的，4 代《猛将传》之前的特殊拿法依然不见踪影。可笑的是为了防止玩家太容易获得全武器，游戏还设置了一个宝具制作系统，需要用有这个技能的人才能购买最强武器，但由于编年史模式可以随意换人，导致这一设定连鸡肋都谈不上。而每种武器的性能固定，把玩家刷宝的乐趣也剥夺了。（当然反感刷的人也不少。）

而更失败的一点是高难度下无丰厚回报，和《高达无双 3》不同，本作连限定为 HARD 的关卡都没有，这使得玩家即使全程选择天国难度也能集齐全部要素。玩家虽然可以用高难度来自我挑战，但由于编年史模式关卡设计不给力，打上几关就缺乏继续奋斗的动力。想换人吧，本作练人又是历代中最费时的，如此一来玩家就更没有理由去挑战高难度了。

最后的结果就是，本作成为了继 2 代之后最不耐玩的一作。当然要想练满全角色还是相当花时间的，只是本作的要素设置实在难以让人燃起斗志。

问题多多的武器系统

本作最具争议的一点，莫过于激进的武器系统。游戏中共有 36 种武器登场，各武将可以自由更换武器，而且能在战场上随时切换。这个设定有如吸毒，一开始能给人带来不小的乐趣，但随后带来的是更多的失落。初次看到女将拿锤子或男将拿扇子的场面颇感好笑，但当你练完一个人之后想换其他人时，就会面临两人招式雷同的问题，新鲜感大打折扣。

游戏中对于这一点作出的限制是无双和 EX 技。这两点确实是因人而异的，而且不少角色的无双和 EX 技都很出彩。36 种武器就是 36 套动作，平心而论，这个数目虽不算多，但也不算过少。而且制作者为玩家准备了多达 62 人的史上最强大阵容，要想试出 62 种 EX 技和 124 种无双技在实战中的效果还是要很长时间的。但是制作者漏算了一点，那就是玩家是否愿意尝试不同角色。在过去的《无双》里，有不少玩家都能做到练满绝大部分角色，而在本作中，因为以上提到的诸多原因，能做这点的人恐怕很少。

而事先被人担忧的武器平衡性问题，本作依然存在。除了招式性能，部分属性过于强力，而武器属性又是固定的，让武器平衡性进一步降低。此前从未让人担忧过的判定问题，在本作中突然大量出现，让人怀疑本作是否有赶工之嫌。

《猛将传》可以有

从本作的实际素质中，不难看出系列未来发展的几个趋势：

1. 设计者不可能不知道，玩家喜欢的是有特殊拿法的最强武器，但游戏中依然没采用这个设计，这只能说明设计者是有意为之，故意做出《三国》和《战国》两大系列的不同。除此之外，《战国》有而《三国》无的优良传统还有很多；
2. 本作采用了新引擎来制作，结果暴露出很多技术方面的问题，最严重的就是帧数问题和招式判定问题，说明设计者还未能完全驾驭该引擎。玩家不应就此对系列未来产生悲观情绪。
3. 游戏中出现了不少来自《死或生》、《忍者龙剑传》的动作，说明 Koei 和 Tecmo 的合作益发紧密。这种合作远比加几套衣服来得实际，希望未来能看到更多这样的例子。

由于日本地震的问题，本作的销量应该达不到预期水平了，而游戏暴露出的一些问题说明还有很大上升空间。5 代由于核心系统连舞彻底失败，连《猛将传》都没出。本作有极高可能推出《猛将传》，至于内容可以是加关卡、加武器、包含全部 DLC 等等。相信不用我说，玩过 6 代的人都能说出一大堆来。只是"《真・三国无双》系列"的重振雄风，最快也得等到 7 代推出的时候了。



八重樱视点



期望永远与失望并存

2008年年底,《异说 最终幻想》发售。其后的两个月时间里,我平均每天都会贡献8小时左右在这个游戏身上,全角色满级,故事模式100%,道具收集也基本达到完美。可以说,我对《异说 最终幻想》的感情是相当深的,毕竟"历代人气角色全部云集一堂上演究极华丽的对决"是每一个"《最终幻想》系列"玩家的梦想,而SE将这份梦想化为了现实。《异说 最终幻想》固然存在着平衡性差等弊端,但作为颠覆系列传统的创新之作,仍可以说是瑕不掩瑜的佳作。所以当SE公布会制作续作《异说 012 最终幻想》时,我的心情曾是无比期待的,还曾对这部续作会做出哪些改进、增加哪些新人进行过一番构想。只是,时隔两年,当我再度与这个系列相遇在PSP上,我悲剧地发现自己的期待似乎有点过高……

只能算是个资料篇

玩过一代的玩家在上手本作后都会达成一个共识,那就是"变化不大"。"援护系统"是本作新增要素中的最大亮点,但该系统也是柄双刃剑,稍有不慎就会令战局崩盘。在发售前同样被作为重点大肆宣传的世界地图其实是个蛇足的设定,原本我以为会是RPG游戏中常见的"踩地雷"遇敌形式,并且能有更多的探索要素,但结果,敌人只会出现在固定的地方,等级也是设定好的,只存在先手与后手的区别。在大地图上奔跑感觉纯粹就是在浪费时间。

> "当我再度与这个系列相遇在PSP上,我悲剧地发现自己的期待似乎有点过高……"

最让人倍感无奈的是一代的剧情被毫无删减完整搬到了二代上,尽管看似贴心地允许继续一代存档,但其实武器素材被清零,空有满级角色依然需要白手起家,令在一代身上耗费几百小时的我欲哭无泪。相对的,由于UMD容量有限,第12次战争的剧情部分被压榨到极短,画面相比前作也有一定程度的缩水。《异说 012 最终幻想》这个标题实有挂羊头卖狗肉之嫌,充其量只能算是《异说 最终幻想》的资料篇罢了。

"真好骗"计划启动?

提到游戏界的"真好骗"系列,NBGI的"《传说》系列"一直都是榜上有名。一件下载服装300日元虽然不算很贵,但架不住人数众多而且一套接着一套出个不停,全部买下来的费用也不是笔小数目。但不管怎么说,NBGI在下载服装上还是下了一番心思的,每套服装都是为角色本人量身定制,其中还不乏捏他搞笑的成分存在,fans虽然嘴上骂着"骗钱"但还是乖乖打开了腰包,拱手把银子献了出去。NBGI在下载服务上的成功令其他游戏公司为之眼红,SE当然也不例外。《异说 012 最终幻想》可以视为是SE试水下载的第一步,从同组游戏同捆下载卡,再到300日元一件的服装登陆PlayStation Store,SE似乎是将换装作为摇钱树一样来看待。但与"《传说》系列"的换装相比,《DD 012 FF》的付费下载显然缺乏足以让玩家掏腰包的诚意,服装设计丑得令人掩面,几乎谈不上有任何卖点可言,就连老玩家都无法萌生购买欲望,真不知这样的付费下载究竟意义何在。的确,即便是在RPG游戏没落的现今,"《最终幻想》系列"仍然有着庞大的玩家支撑群体,fan们乐于去用实际行动支持自己喜欢的作品,但并不代表着他们没有相应的底线。希望SE能早日认清这一点,拿出点有诚意的东西,让我们心甘情愿地"被骗钱"。

星夜视点



不矜贵的3DS

3月份欧美游戏业界的头号焦点当属3DS的发售。好在日本地区的3DS在地震之前就已经发售,而日本的地震对欧美的3DS销售影响不大,目前看来3DS在欧美的首周销量应该会非常可观。不过,比起任天堂更加可观的销量目标,3DS是否完成了任务?

根据任天堂的计划,3DS在欧美发售4日内销量要达到250万台。实际销量数据任天堂至今不愿公布,仅以"首日销量超过任天堂历史上的任何一部掌机"一笔带过。为何只是超过"任何一部掌机",而不是"任何一部主机",这是否意味着3DS的欧美首日销量不及Wii?此前任天堂首日销量最高的掌机自然是NDS,虽然当时并未公布首日销量,不过官方公布的北美首周销量是50万台,而Wii的北美首发8天内总共销售60余万台。如果按照以上逻辑推算,3DS的北美首周销量可能是50万出头。如果按照欧洲地区首周销量与北美大致相当的惯例计算,那么3DS欧美两地首周销量就是100余万,就算乐观一点估算为150万台,距离原先250万台的目标也有很大的差距。

欧美两地超过百万的首周销量原本是一个非常出色的数字,但是任天堂对3DS的期望太高,使得这样的数字也变得不那么耀眼。为了在最短时间内实现最大的装机量,提升第三方对3DS的信心,让他们以更大的热情为3DS开发游戏,任天堂并没有像Wii一样采用饥饿营销法,而是向零售商提供了充足的货源。而且有理由相信任天堂为提高出货量而给了零售商相当大的折扣。3DS发售之前,亚马逊曾表示其订购量已经创造了游戏机产品的新高,但是人们不难发现亚马逊为订购3DS的消费者提供了不少优惠,就连买游戏也能获得最多10美元的折扣。此外欧美各大商家大多以低于建议零售价的优惠价格销售3DS,英国的折扣幅度普遍在20英镑左右,美国不少商家提供了30美元左右的优惠。比起当初被炒高好几倍,还强行搭售各种关联商品的Wii,3DS确实显得不够矜贵。

> "有理由相信任天堂为提高出货量而给了零售商相当大的折扣。"

3DS能在首发期间打折销售,除了因为产量够大,还有一个原因是它的成本够低。101美元的基础成本远低于人们先前的估计,加上其他各种成本估计也不会超过150美元。看来3DS确实保持了任天堂在硬件上实现高利润率的一贯作风,同时这也让我们更有理由相信索尼可以把NGP的价格控制在合理范围——如果NGP的基础成本是3DS的两倍,在不亏损的前提下,将其批发价控制在250美元还是很有希望的。

杂志库 ZAZHIKU.COM

关于游戏，业界大佬们有话要说！

您还可以输入 2 字

游戏制作人也是普通人，放下工作，他们也有属于自己的个人爱好与生活，这就是“@游戏@生活”想要展示给大家的一面。不过，既然是公众人物，言谈举止必然要承担一定的责任，哪怕是在微博之上。最近，《战国 BASARA》的制作人小林裕幸就因为自己的一句轻率之言而遭到了网友的声讨。做名人，果然很难～（笑）

表情 | 图片 | 视频 | 音乐 | 话题 发布

UCG认证

九兵卫

游戏机实用技术资深编辑

282 关注 | 85868 粉丝 | 316 微博



Capcom 最具鬼才和恶搞精神的制作人之一，代表作有《神之手》、《红侠乔伊》以及《大神》等系列作品。离开第四开发部后目前就职于白金工作室，推出《猎天使魔女》同样备受玩家好评。

神谷英树：亚洲其他国家的盗版问题根深蒂固，这对游戏销售来说应该是很严峻的问题……我也不太懂。

> @Dy811：@神谷英树 先生！为什么日本的游戏不在中国代理呢？请告诉我！

神谷英树：这确实是个必须解决的问题呢……

> @Dy811：好不容易开发的游戏没能让更多的玩家去体验实在太可惜了……好莱坞的电影不是也一点一点进入中国了嘛，@神谷英树 先生想想办法呀！

神谷英树：不不，我们当然也明显感觉到这个趋势啊……

> @darry129：经常听到身边的人提到“新兴市场中国”，不过无论是游戏硬件厂商还是软件厂商，似乎完全没有意识到这样的现状？@神谷英树 先生，这是怎么回事？

神谷英树：这个要去找微软或者任天堂或者索尼的客户中心商量……

> @Dy811：到底找谁解决这个问题呢？（笑）再这样下去中国的玩家都被暴雪抢走了呀！中国也有很多 @神谷英树 先生的 FANS 哦！大家都叫您“神谷大神”，哈哈！

－评论－

> **九兵卫**：神谷大神什么时候能来中国呢？到时候咱们一定要对您进行专访！

神谷英树：今天公司为我的电脑装上了新的截图卡，于是我毫不犹豫地拿出红白机进行测试，大家猜得出我在玩的游戏吗？



擅长开发 FPS 游戏，代表作是《边境之地》，接手跳票王《永远的毁灭公爵》后再次成为业界的焦点。

Gearbox Software：对于《永远的毁灭公爵》的再次延期，我们表示非常抱歉。

－评论－

> **脆薯条**：这是一款在平行时空内开发的游戏，所以我们永远也玩不到。
>
> **奈落**：等到这游戏正式发售，连孩子都会上街打酱油了……



任天堂北美区 CEO，在 CNN 的访问中谈到任天堂的下一代家用主机时，他觉得裸眼 3D 电视又不够成熟，且目前市场上的眼镜 3D 技术无法跟游戏完美地结合起来。

雷吉：以我们对 3D 技术的了解来看，任天堂的下一代家用主机不大可能加入 3D 功能。

－评论－

> **星夜**：指不定又来一些新的玩法吧？
>
> **八重樱**：否定对手是一切商人必备的手腕嘛。
>
> **九兵卫**：家用机和掌机不一样，家用机要实现 3D，主要还得依赖于玩家的显示器是否进化。这个问题不是老任能说了算的。



Capcom 老牌制作人，参与过《生化危机》、《鬼泣》等系列作品的制作。近年来其一手栽培的代表作为“《战国 BASARA》系列”。

小林裕幸：《战国无双 3Z》值崩啦！

> @aqua_888：我在玩《战国无双 3Z》！

小林裕幸：写微博真累。我只是在微博上把事实告诉自己的熟人而已，没想到大家这么激动。感觉所有持否定意见的人都在攻击我，真是好可怜 ＼(ToT)／～

－评论－

> **纱迦**：身为《战国 BASARA》的制作人，评论对手游戏作品时可要考虑一下自己的立场。
>
> **洛克**：居然还用颜文字卖萌博取同情，真是太可恶了。



著名游戏制作人，代表作为《星之卡比》、《大乱斗》等系列。目前正紧张地投入 3DS 新作《新光明神话》的开发中。

樱井政博：听闻“《绝体绝命都市》系列”终止生产了，虽然这是一件很遗憾的事情，但我支持 Irem 的决定。很多玩家都觉得惋惜，但受损失最大的其实还是游戏公司本身。已经完成的作品却不能上市，这对公司的影响是非常大的，制作小组无法看到自己辛苦劳动的成果，这也很残酷。我们虽然作为旁观者，但至少应该为他们声援一下。

－评论－

> **星夜**：Irem 是个很小的游戏公司，这次突发事件简直就是雪上加霜。希望终止发售的《绝体绝命都市 4》不要真的让 Irem“绝体绝命”。
>
> **九兵卫**：PS3 的开发成本不低，特别对于 Irem 这样的公司，这个决定或许相当于一年的努力都付之东流，如此勇气值得我们竖起大拇指。

樱井政博：有朋友提醒我 PSN 上曾有《绝体绝命都市 3》DL 版下载，我刚刚上线去找了找，似乎也下线了。看来这个系列不管是制品版还是下载版都已全面终止销售了。

杂志库 zazhiku.com

PlayStation ® 游戏专页

PlayStation®Network 最近推出了应援日本活动，让各位与日本游戏一同成长的机迷可为地震和海啸救灾出一分力。只要到 PlayStation®Store 新推荐内容的“应援日本”，下载限定版 PlayStation®3 XMB™ 主题，Sony Computer Entertainment Inc. 会将所有收益总额之同等金额全数拨捐日本著名的慈善团体 Central Community Chest，用来支援紧急救援工作，包括派遣救援人员、输送救援物资和提供经济支援。

PS电玩大本营

“PS电玩大本营”新浪微博
http://t.sina.com.cn/psasia

http://asia.playstation.com

火爆3D越野赛 16人线上飙车

因为日本地震缘故，不少游戏在日本当地均宣布延期推出，其中包括 3D 越野赛车游戏《MotorStorm 3 Apocalypse》（机车风暴 3 启示录）。不



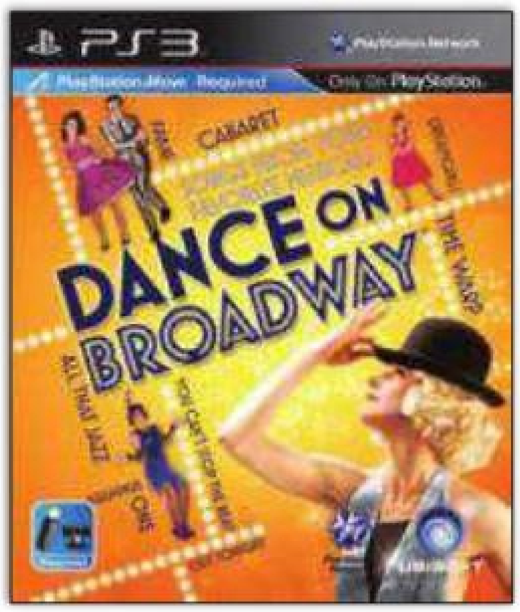


过在香港地区，这款游戏则如期在 3 月 18 日推出，建议售价 HK$388。这款支援 3D 电视的 PS3 独占游戏，支持 4 人同屏游玩，并且支持 16 人同时线上比赛。玩家可以操纵各种车款进行游戏，拖斗货车、拉力车的冲撞力较大，容易撞开对手；电单车则较灵活，可以穿插在不同街道及杂物中间。每种车款都有自己的优劣之处。比赛时稍一不留神，随时会跌出赛道及撞到障碍物，因此，玩家除了踏油门全速前进，还要留意不要开得太快，否则随时得不偿失！

体感健身 跳入百老汇

PlayStation Move 自推出以来，每个月均推出大量支援体感的游戏，最近，两款 PlayStation Move 体感游戏又上市。这回更让各位可以在家中大玩健身及百老汇歌舞了。《FIT in Six》让游戏成为你的私人健身教练，配合 PlayStation Move，玩尽 Pilates、拉丁舞、kick-boxing 等瘦身运动。玩家亦可以跟进每天的锻炼程度，查看成果。追加下载包收录有个人化的锻练系统、舞蹈课程、带氧运动等等，藉以





将锻炼时间增至 23～24 小时。

喜欢看音乐剧吗？《Dance On Broadway》让玩家以 PlayStation Move 演绎百老汇著名音乐剧 Fame《名扬四海》、Hairspray《发胶明星梦》等超过 25 首脍炙人口的乐曲及 20 款百老汇场景，让你投入歌舞纵横交织的梦幻国度。游戏设 Little Triumph Theatre 模式，以小角色身分默默耕耘，一步步踏上银色旅途。两款游戏同样在 3 月 17 日发售。

超豪华GT5方向盘组合

打盘幅度差一点，刹车力度差一点，便足以令你失去比赛冠军。追求力量与精密度的驾驶极限，专为《GT 赛车 5》而开发的究极方向盘组合 Thrustmaster T500 RS 将于 4 月 4 日起推出。方向盘重 4.6kg，踏板重 7.3kg，绝对有分量。金属制车轴方向盘，直径与真车同为 30cm；16beat 的磁力感应器，透过 65536 阶的解析度感应，实现正确无比的控制动作；轴扭力 150Nm、输出力 65w 的动力回馈马达，可灵敏并正确地传达方向盘资讯；仅由金属零件构成的踏板部份也十分讲究，踏板配置为附有牢固垫脚台的 3 踏板。无论你习惯赛车般的直立式或路车的踩踏式踏板，都可以随时切换；踏力 157N 的重量感，可透过脚底煞车力道进行微妙的驾驶控制。

早前官方举行网上预订活动，短短 4 小时预订名额已经爆满，证明对方向盘要求高的机迷非常多。据知此套装还有少量现货于 4 月 4 日起于指定 PlayStation 合作店发售及预订，有兴趣者不妨直接致电店铺查询或预订。



合作店名单：http://asia.playstation.com/hk/cht/support/p/partnerShop



商品名称：Guillemot Thrustmaster T500RS
发售预定日：2011 年 3 月 28 日（一） | 建议售价：HK$4,699

预约特典
- PlayStation®Network 下载序号卡
- 特别奖品车（6 台）：Audi R10 TDI、HONDA NSX GT500、McLaren F1、Mercedes-Benz SLS AMG、NISSAN GT-R GT500 与 Mazda 787B
- Gran Turismo x Beams 合作限定 T 恤

20年幻想经典重现

PSP 游戏《FINAL FANTASY IV Complete Collection FINAL FANTASY IV & THE AFTER YEARS》（最终幻想Ⅳ 完全收藏）20 年经典再现，收录本传后传跨世代剧情。集合自 1991 年推出 SFC 的《最终幻想Ⅳ》与 2008 年推出的手机游戏《最终幻想Ⅳ The After Year》，两部故事的重制合辑，并追加联系本传和后传的剧情。怀念 20 年的幻想经典，FF fans 怎能错过！



游戏名称：FINAL FANTASY IV Complete Collection FINAL FANTASY IV & THE AFTER YEARS
推出日期：热卖中
建议售价：HK$328





SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"PS", "PlayStation", "ΔOX□" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
"⊕" is a registered trademark of Sony Corporation.

日本游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2011 年 3 月 14 日～ 2011 年 3 月 20 日

1 真·三国无双 6 PS3

上周 1 位

真·三国无双 6

■ Koei Tecmo ■ 2011 年 3 月 10 日发售■动作■ 7200 日元



万众期待的《真·三国无双 6》如期发售，经过前作的惨败后，光荣在本作中加入大量新元素想要吸引玩家。不仅可使用角色达到系列最高的 62 人，还增加了武器切换系统和全新势力——晋，大批三国时代后期的名人也纷纷登场。如果是系列 FANS，绝对没有理由错过本作。

本周：67475 套　累计：320 565 套

排名	游戏名	发售信息	销量	平台
2	异说 012 最终幻想 ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジ-	■ 2011 年 3 月 3 日发售 ■ Square Enix ■动作	◆本周 31058 套 ◆累计 382171 套	PSP
3	莱顿教授与奇迹之假面 レイトン教授と奇迹の假面	■ 2011 年 2 月 26 日发售 ■ Level-5 ■文字冒险	◆本周 18470 套 ◆累计 226356 套	3DS
4	梦幻之星 携带版 2 无限 ファンタシ-スタ-ポ-タブル 2 インフィニティ	■ 2011 年 2 月 24 日发售 ■ SEGA ■角色扮演	◆本周 16175 套 ◆累计 286015 套	PSP
5	怪物猎人 携带版 3rd モンスタ-ハンタ-ポ-タブル 3rd	■ 2010 年 12 月 1 日发售 ■ Capcom ■动作	◆本周 14773 套 ◆累计 4404047 套	PSP
6	任天狗 + 猫 nintendogs+cats	■ 2011 年 2 月 26 日发售 ■ Nintendo ■模拟育成	◆本周 14726 套 ◆累计 147523 套	3DS
7	SD 高达 G 世纪 世界 SD ガンダム G ジェネレ-ション ワ-ルド	■ 2011 年 2 月 24 日发售 ■ NBGI ■策略	◆本周 14263 套 ◆累计 273643 套	PSP
8	侍道 4 侍道 4	■ 2011 年 3 月 3 日发售 ■ Spike ■动作	◆本周 13807 套 ◆累计 101330 套	PS3

9 力量高尔夫 NDS

NEW

パワフルゴルフ

■ Konami ■ 2011 年 3 月 17 日发售■体育■ 5000 日元



本作是《力量棒球》系列”的开发商制作的新作，虽然运动类型改为了更优雅，更讲究个人技术的高尔夫，不过作品的育成系统、恋爱系统等经典要素依然存在，比赛系统也继承了系列一贯的简便操作，即时是不懂高尔夫规则的玩家也能轻松完成比赛。

本周：10 125 套　累计：10 125 套

10 华鬼 初恋时刻 永久印记 PSP

NEW

华鬼 恋い初める刻 永久の印

■ Idea Factory ■ 2011 年 3 月 17 日发售■文字冒险■ 5800 日元



由于原作小说凭借出色的剧情广受好评，因此趁热打铁推出游戏版也是顺理成章。精美的原画加上前野智昭等声优的倾力演出，对原作 FANS 和恋声癖玩家都颇具吸引力。另外，本作还加入了限时选项的要素，使得这款纯文字 AVG 在游戏过程中也让玩家产生紧张感。

本周：10 021 套　累计：10 021 套

受 3 月 11 日的地震影响，本周日本市场全面缩水，不仅《如龙 终焉》、《绝体绝命都市 4》等大部分游戏纷纷宣布延迟发售，其他软件总销量也仅有上周的 65.79%。从灾区的恢复进度来看，日本市场估计还将持续处于低迷状态一段时间。软件方面，《真·三国无双 6》两周内销量达到 32 万套，比前作 26.4 万套的成绩要高出不少，今后的表现值得持续关注。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2011 年 3 月 13 日～ 2011 年 3 月 19 日



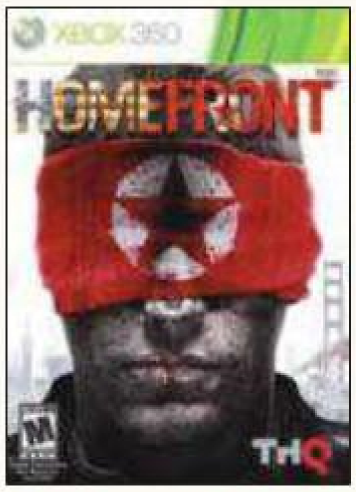
1 口袋妖怪 黑·白 NDS

Pokemon Black / White Version

■ Nintendo ■ 2011 年 3 月 4 日发售■角色扮演■上周排位：1

本作同样以双版本的形式发售，各自的独占内容保证了玩家之间联机交换的乐趣。游戏在前作基础上再度增加了登场精灵的种类，玩家需要充分了解每只精灵的特性方能百战百胜。此外，游戏还引入“梦世界”、“擦肩联机”等全新互动系统，光是“梦世界”就有相当丰富的内容供玩家收集。

本周：719 643 套　累计：2 646 381 套



2 国土防线 X360

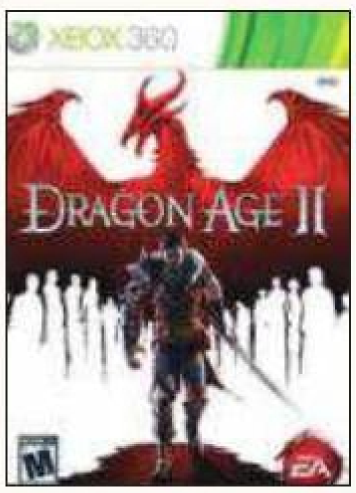
Homefront

■ THQ ■ 2011 年 3 月 15 日发售■主视角射击■上周排位：–

本作虽然采取跨平台策略，但所有 DLC 内容都会优先登录 X360，这也是 X360 版销量高于其他平台的原因。游戏以沉重的背景设定为一大亮点，为玩家讲述朝鲜与美国之间的残酷战争，从侧面展现战争中的人性这一主题。此外，游戏的多人模式异常火爆，配合不断更新的 DLC 服务，喜欢 FPS 类型的玩家不要错过。

本周：416 363 套　累计：416 363 套

排名	游戏名	发售信息	销量	平台
3	国土防线 Homefront	■ THQ ■ 2011 年 3 月 15 日发售 ■主视角射击■上周排位：–	◆本周 136607 套 ◆累计 136607 套	PS3
4	杀戮地带 3 Killzone 3	■ SCE ■ 2011 年 2 月 22 日发售 ■主视角射击■上周排位：6	◆本周 98174 套 ◆累计 605486 套	PS3



5 龙之世纪 II X360

Dragon Age II

■ EA ■ 2011 年 3 月 8 日发售■动作角色扮演■上周排位：2

作为 BioWARE 今年的重磅作品，本作可谓出尽了风头。虽然过度简化的系统遭到一些老玩家的诟病，但是爽快华丽的战斗和丰富的任务还是吸引了大批新玩家沉迷其中。游戏推出到现在已经提供了多个 DLC 下载，有条件的玩家可以多多尝试，这会极大地丰富你的游戏内容。总之，本作是美式 RPG 中不可多得的精品。

本周：98 174 套　累计：605 486 套

排名	游戏名	发售信息	销量	平台
6	跳舞吧 2 Just Dance 2	■ Ubisoft ■ 2010 年 10 月 12 日发售 ■音乐■上周排位：5	◆本周 80163 套 ◆累计 4303427 套	Wii
7	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	■ Nintendo ■ 2009 年 7 月 26 日发售 ■体育■上周排位：7	◆本周 61821 套 ◆累计 12836820 套	Wii
8	光环 致远星 Halo: Reach	■ Microsoft ■ 2010 年 9 月 14 日发售 ■主视角射击■上周排位：13	◆本周 51331 套 ◆累计 6107807 套	X360
9	大神传 小小的太阳 OkamiDen	■ Capcom ■ 2011 年 3 月 17 日发售 ■动作■上周排位：–	◆本周 48171 套 ◆累计 48171 套	NDS
10	迈克尔·杰克逊 梦幻体验 Michael Jackson: The Experience	■ Ubisoft ■ 2010 年 11 月 23 日发售 ■音乐■上周排位：12	◆本周 44244 套 ◆累计 1530556 套	Wii

本周的冠军宝座被《口袋妖怪 黑·白》毫无悬念地拿下，这款怪物级软件之所以在欧美地区也有如此好的销量，和动画长久以来积累的人气也不无关系，在短短两周内双版本突破 260 万套销量也足以证明本作在欧美市场的影响力。硬件方面，由于 3DS 发售在即，导致 NDS 的硬件销量有所下降，从目前情报来看，美国玩家对 3DS 的热情十分高涨，不出意外应该会形成和日本截然不同的热卖趋势。

杂志库 ZAZHIKU.COM

新超级马里奥兄弟 Wii、Wii Fit Plus、Wii Sports 运动胜地、最终幻想 X III、战神III、GT 赛车 5、超级马里奥银河 2、怪物猎人 携带版 3rd、战国 BASARA 3、马里奥赛车 Wii

新作打榜

①由于遭到地震冲击，日本沿海地区的销售点几近瘫痪状态，直接导致近期日本市场总销售额的萎缩。其中影响最大的莫过于任天堂的新掌机 3DS，两周内销量仅有 13 万台，消化速度比 NDS 要慢不少。当然这也和 3DS 目前没有多少得意大作刺激市场有关。

②近期欧美市场逐渐对第一季度的游戏阵容产生重视，不仅有《龙之世纪 II》、《国土防线》等一干游戏坐镇，还有《上旋高手 4》这类专门针对体育爱好者的游戏推出，加上 3DS 发售在即，相信今年的欧美第一季度总销量将会比往年高出不少。

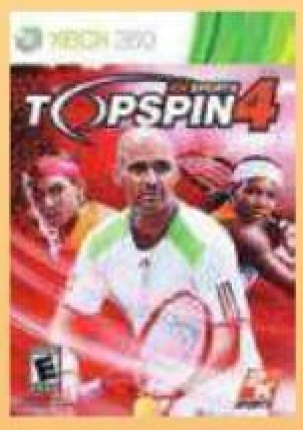
日本新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间	累计销量
2011 年 3 月 7 日～2011 年 3 月 13 日				
11	3DS	战国无双 编年史	2011.2.26	90 329 套
16	3DS	超级街头霸王 IV 3D 版	2011.2.26	65 046 套
18	3DS	山脊赛车 3D	2011.2.26	58 589 套
20	PS3	魔界战记 4	2011.2.24	97 109 套
25	PSP	驭星者 银河美少年传说	2011.3.3	25 629 套
2011 年 3 月 14 日～2011 年 3 月 20 日				
14	PSP	妖精之尾 携带工会 2	2011.3.10	25 022 套
18	PSP	浪客剑心 明治剑客浪漫谭 再闪	2011.3.10	28 118 套
19	3DS	分裂细胞 3D	2011.3.17	5 151 套
22	PS3	龙之世纪 起源	2011.1.27	68 126 套
24	NDS	逆转检察官 2	2011.2.3	205 709 套

本作改编自经典动漫作品《浪客剑心》，出场人物达到 23 名，基本囊括了作品中的主要角色。游戏系统类似 2D 刀剑格斗游戏名作《侍魂》，还加入了神速之刻、信念模式等原创系统。除了传统的剧情模式外，本作还收录了挑战模式无限修罗道、买卖刀具并提供锻造的刀匠青空等模式，原作爱好者们不容错过。

美国新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间	累计销量
2011 年 3 月 6 日～2011 年 3 月 12 日				
15	X360	死亡空间 2	2011.1.25	584 547 套
18	PS3	职业棒球大联盟 2K11	2011.3.8	32 416 套
20	Wii	马里奥 运动合辑	2011.2.7	201 958 套
34	PS3	拳击之夜 冠军	2011.3.1	90 832 套
37	PS3	小小大星球 2	2011.1.18	571 839 套
2011 年 3 月 13 日～2011 年 3 月 19 日				
16	PS3	龙之世纪 II	2011.3.8	144 737 套
17	X360	子弹风暴	2011.2.22	431 988 套
32	PS3	如龙 4	2011.3.15	16 459 套
34	X360	上旋高手 4	2011.3.15	15 705 套
37	PS3	上旋高手 4	2011.3.15	14 417 套

作为网球类游戏当之无愧的老大，《上旋高手 4》在系列原有的基础上再度进化。游戏依然注重还原比赛的真实性，严谨的操作配合超逼真的画面，让玩家有一种在看现场直播的错觉。游戏的生涯模式一如既往地好玩，看着自己创建的人物一步一步迈向网坛的巅峰将会有一种莫大的成就感。

2011 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2011年1月1日

名次	机种	总销量	3 月 7 日～3 月 13 日	3 月 14 日～3 月 20 日
1	3DS	742 244 台	96 463 台	61 394 台
2	PSP	549 594 台	44 646 台	22 911 台
3	PS3	326 198 台	32 406 台	26 623 台
4	Wii	197 110 台	9 519 台	9 724 台
5	NDSi LL	151 178 台	6 836 台	7 452 台
6	NDSi	125 695 台	5 888 台	6 513 台
7	X360	28 063 台	1 796 台	1 619 台
8	PS2	19 884 台	1 348 台	1 638 台
9	NDSL	14 661 台	531 台	625 台
10	PSPgo	12 191 台	931 台	600 台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	2 月 20 日～2 月 26 日	2 月 27 日～3 月 5 日
1	PS2	55 674 648 台	36 784 台	31 025 台
2	NDS	55 055 124 台	153 400 台	113 795 台
3	Wii	41 088 406 台	99 079 台	95 966 台
4	X360	31 015 874 台	112 508 台	110 899 台
5	PSP	21 855 906 台	42 806 台	36 463 台
6	PS3	19 239 888 台	89 529 台	85 035 台

上表中的 NDS 包括 NDSL、NDSi 的销量；PSP 包括 PSPgo 的销量

台湾游戏 2010 年度销量

由于日前台湾地区 2010 年度销量的统计数据公布，因此本期的“排行榜”取消“读者期待榜”栏目，改为介绍一下 2010 年台湾地区的销售情况，也借此机会让各位了解一下身处海峡对岸的同胞选择游戏的口味。从下表中不难看出，台湾玩家比较喜爱强调“多人同乐”的聚会型游戏。除了 Wii 平台的几款大作外，不少支持“多人游戏”的其他平台作品也在排行榜上占了一席之地，下面就让我们一起看看前 20 位的具体数据吧。

※众所周知，台湾很多游戏的译名都和国内不一样，为了保证文章趣味性，下表中所有游戏均采用台湾译名，本刊译名则以小条的形式放在排行榜页面最下方。

01 Wii **新 超级玛利欧兄弟 Wii**
■ 2009 年 12 月 3 日发售 ■ 1500 台币 ■ Nintendo ■ 平台动作

02 Wii **Wii 塑身 Plus**
■ 2009 年 10 月 1 日发售 ■ 700 台币 ■ Nintendo ■ 动作

03 Wii **Wii 运动 度假胜地**
■ 2009 年 6 月 25 日发售 ■ 1500 台币 ■ Nintendo ■ 体育

04 PS3 **FINAL FANTASY XIII**
■ 2009 年 12 月 17 日发售 ■ 1590 台币 ■ Square Enix ■ 角色扮演

05 PS3 **GOD OF WAR III**
■ 2010 年 3 月 16 日发售 ■ 1690 台币 ■ SCE ■ 动作

06 PS3 **跑车浪漫旅 5**
■ 2010 年 11 月 24 日发售 ■ 1980 台币 ■ SCE ■ 竞速

07 Wii **超级玛利欧银河 2**
■ 2010 年 5 月 27 日发售 ■ 1500 台币 ■ Nintendo ■ 平台动作

08 PSP **魔物猎人 PORTABLE 3rd**
■ 2010 年 12 月 1 日发售 ■ 1790 台币 ■ Capcom ■ 动作

09 PS3 **战国婆娑罗 3**
■ 2010 年 7 月 29 日发售 ■ 1490 台币 ■ Capcom ■ 动作

10 Wii **玛利欧赛车 Wii**
■ 2008 年 4 月 10 日发售 ■ 1600 台币 ■ Nintendo ■ 竞速

11 X360 **Kinect 运动大会**
■ 2010 年 11 月 20 日发售 ■ 1290 台币 ■ Microsoft ■ 体育

12 PS3 **NBA 职蓝大赛 2K11**
■ 2010 年 10 月 5 日发售 ■ 1790 台币 ■ 2K Sports ■ 体育

13 PS3 **UNCHARTED2 Among thieves**
■ 2009 年 10 月 13 日发售 ■ 1690 台币 ■ SCE ■ 动作冒险

14 PS3 **恶灵古堡 5 Alternative Edition**
■ 2010 年 2 月 18 日发售 ■ 1390 台币 ■ Capcom ■ 动作射击

15 PS3 **超级快打旋风IV**
■ 2010 年 4 月 27 日发售 ■ 1350 台币 ■ Capcom ■ 格斗

16 NDS **神奇宝贝 黑版 · 白版**
■ 2010 年 9 月 18 日发售 ■ 4800 日元 ■ Nintendo ■ 角色扮演

17 PS3 **魔兵惊天录**
■ 2009 年 10 月 29 日发售 ■ 1390 台币 ■ SEGA ■ 动作

18 Wii **Wii 塑身**
■ 2008 年 12 月 27 日发售 ■ 3000 台币 ■ Nintendo ■ 动作

19 PS3 **HEAVY RAIN**
■ 2010 年 2 月 23 日发售 ■ 1590 台币 ■ SCE ■ 动作冒险

20 PS3 **北斗无双**
■ 2010 年 3 月 25 日发售 ■ 2100 台币 ■ Koei Tecmo ■ 动作

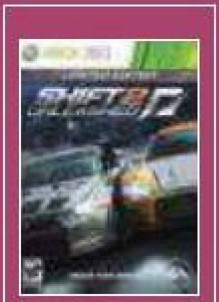
Kinect 运动大会、NBA 2K11、未知海域 2 纵横贼道、生化危机 5 导演剪辑版、超级街头霸王 IV、口袋妖怪 黑 · 白、猎天使魔女、Wii Fit、暴雨、北斗无双

杂志库 ZAZHIKU.COM

GOLDEN EYE CROSS REVIEW 黄金眼



极品飞车 变速 2 释放

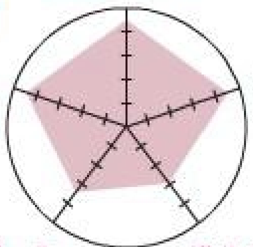


PS3/X360

- Shift 2: Unleashed
- EA
- 竞速
- 2011年3月29日
- 美版

总分 24

热血推荐



画面表现：9
真实驾驶感：9
进化度：6
游戏性：7
音乐音效：9



8

本作已从“《极品飞车》系列”中独立出来，单独成为一个系列。在追求真实驾驶乐趣的同时又保留了NFS特有的爽快感与易上手特性。新加入的头盔视角模式让人眼前一亮，也让游戏的真实性大幅上升，从车体建模到内饰也更加精细，各种驾驶细节也完美呈现出来了，不过画面没有质的飞跃。

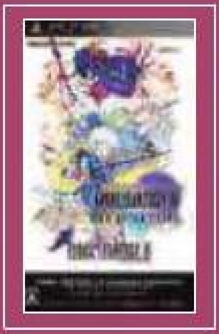
8

《极品飞车》今年的主题是“暴力”。玩赛车游戏能让人玩出一身冷汗，真是要佩服开发者的独特创新角度。头盔视点比以往的驾驶舱视点更具真实感，也更能让玩家体验到超速行驶时那种心里慌慌然的感觉，而高速撞车时的惨烈更是触目惊心，完全可将其形容为“恐怖生存型赛车游戏”。

8

游戏在细节方面的把握令人惊叹，新增的头盔视角同样代入感极强。本作在竞速方面上手仍然有一定难度，向欲追求真实驾驶游戏的玩家推荐。游戏在一开始每个环节都有详细的解说，十分体贴。改车系统更加直观，各种喷漆改装让人兴奋不已。聘请好莱坞音乐人制作的音乐是游戏最大的亮点。

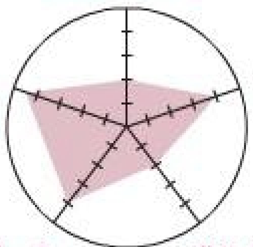
最终幻想IV 完全收藏



PSP

- FINAL FANTASY IV Complete Collection
- Square Enix
- 角色扮演
- 2011年3月24日
- 日版

总分 22



画面表现：4
收藏价值：8
进化度：4
游戏性：8
音乐音效：9



7

号称“完全版”的本作无疑是所有移植版中最优秀的。游戏不仅收录了“本篇”和“后篇”两部剧本，还增加了一部全新的剧本“Iterlude”。可惜游戏过高的遇敌率依然令人头疼，往往走几步就会遇敌，没有耐心的玩家很难坚持下来。而最终迷宫的连续BOSS战同样非常繁琐。

7

作为一款移植游戏，新加入的内容还是十分厚道的，也不妨说是冷饭炒干了又添了一勺冷饭凑一碗。古朴的画面和经典音乐让老玩家感动，但过高的遇敌率和恶意堆积的BOSS战也会让新玩家望而却步。在乎收藏价值的人可以出手，但也要有觉悟，这些“完全收藏”对商家来说永远也不会真的“完全”。

8

一上来就能玩到《月之归还》是相当体贴的设定，此外还增加了正篇与《月之归还》之间的新剧情，对于想要补完《最终幻想IV》故事的老玩家来说，本次的完整版绝对能够令各位感到满足。不过《月之归还》最终BOSS战的冗长设计令人相当无奈，如果没有足够的爱去支撑，恐怕很难会坚持到最后。

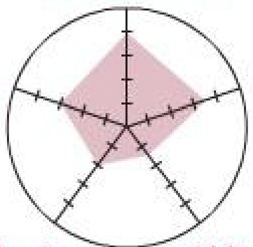
特洛伊无双



PS3/X360

- Warriors: Legends of Troy
- Koei Tecmo
- 动作
- 2011年3月8日
- 美版

总分 20



画面表现：8
剧情表现：7
创意：3
游戏性：4
音乐音效：6



7

虽然名为《无双》，但实际上和传统《无双》大不一样。和正统《无双》相比，游戏只能用朴实无华来形容。清一色的剑盾组合让人打起来觉得每个角色都区别不大，关卡设计也缺乏大的亮点。游戏在技术层面的表现还不错，就是玩起来实在有些乏味。指望当《无双》来玩的话要大大失望。

6

正所谓期望越小失望越小，游戏未发售前各种负面评价袭来，为这款欧美无双抹了一脸的黑。初玩时游戏在画面和音效方面的表现令人惊喜，同屏敌人数量也令人满意。不过角色的动作过于迟缓保守，战斗起来感觉拖沓。还好有BOSS战使得通关过程不至于乏味，不过QTE做得很不够火候。

7

本作的画面几乎比同期的《真三国无双 6》还要强，剧情过场使用壁画做表现形式虽然略显偷懒，但是正好能够迎合游戏的整体风格。英文配音很地道，为游戏增色不少。但是本作动作过于写实，缺乏飘逸的美感，更要命的是角色动作重复过多，后期打起来非常单调。

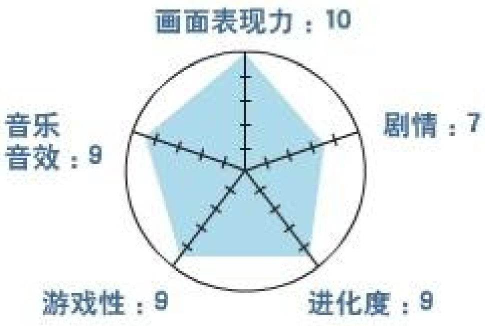
ZAZHIKU.COM

孤岛危机 2

文：实习编辑天骄

PS3/X360

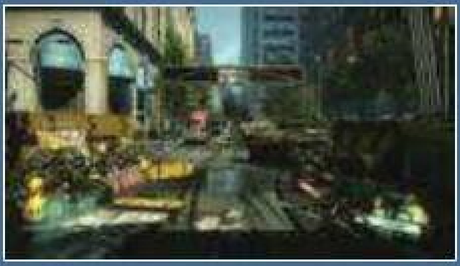




■Crysis 2
■EA
■主视角射击
■2011年3月22日
■美版

黄金珍藏

总分 27









"游戏获得的第一个成就叫"Can it run Crysis？"，图标是一台冒烟的电脑。相信玩家看了后都会会心一笑，Crytek 还真是会自嘲啊。" ——雷电



"这潜入要素做得也太简单了吧……"

——2 周目开启隐形快速通关的脆薯条



"家用机版的画面如果帧数再足一些，基本进入下个世代水平了。"

——奈落

画面王与家用机的第一次亲密接触

《孤岛危机》，一款 2007 年在 PC 平台发售，但就算到了今天，也不是所有的玩家都能让自己的爱机在全特效的情况下顺畅地运行的怪物游戏。技术的 Crytek 所开发的 Cry Engine2 让绝大多数玩家的显卡掩面痛哭，"显卡杀手"的称谓由此而来。游戏的画面漂亮到爆，各种物理效果也强悍得止不住尖叫，最终销量也达到了 300 万套。但是由于盗版对 PC 游戏市场的冲击导致其萎缩，使得《孤岛危机》的前景不容乐观。很显然，家用主机市场才是块肥肉，坚守 PC 阵营必定得不偿失，于是乎，Crytek 再次携手 EA，带着最新开发的 Cry Engine3 为全世界玩家带来了系列新作——《孤岛危机 2》，当然，这里面包含了家用机玩家。

当所有人听到《孤岛危机 2》即将登陆家用机时，大多数 PC 玩家愤怒地表示游戏必定会因为向家用机的远古机能妥协而造成画面渣得没底；而家用机玩家则纷纷表示与其在家用机上缩水，不如就一如既往地给 PC 玩家炫耀画面得了，因为家用机上经典的 FPS 游戏多如牛毛。很明显，焦点依然集中在游戏的画面上。静下心来想想两种声音也不无道理，在这个打枪类游戏泛滥的今天，许多玩家将会以画面作为"第一印象"来判断游戏好坏的重要标准，虽然有点武断，但快餐时代就是如此。如果你问《孤岛危机》除了惊艳的画面，还剩下什么呢？剧情？音乐？玩法？他们可能会回答你，"不好意思，我们玩的是画面"。一个仅能靠画面来撑场面的游戏，续作凭什么能在 FPS 大流中拥有自己的一席之地呢？

不过游戏发售后，所有对游戏抱有质疑之声的人玩过后都感觉耳朵仿佛被《孤岛危机 2》拧了一圈，并且听它在耳边大吼：你想要什么？我就给你什么啊！

一开始就毫无悬念、深深地震撼住笔者的，不是画面，而是配乐。好莱坞大片配乐代言人汉斯．季默谱写的恢弘的主题曲响起的一瞬间，立刻把玩家带入到那死寂而充满绝望的世界中，游戏过程中的配乐与大魄力场面的结合更是天衣无缝，如果有条件用上 5.1 的音响，那肯定会让你兴奋得跳起来；游戏的最大卖点——顶尖的画面，直到主角打开大门置身于残破不堪的纽约城才得以完全体现出来。相信玩到此处的玩家肯定会被深深地震撼到：随着大门的逐渐开启，阴暗的画面也慢慢明亮起来，先是刺眼，然后渐渐恢复视力，接着才能看清楚眼前的钢铁森林。游戏的画面绝对没有辜负玩家们的期望，对得起"孤岛危机"这四个大字。除了细致的贴图以外，还要赞一下游戏中的光源特效。烈日当空照时的阳光懒散地照射在场景中的物体上，仿佛自己也能感受到游戏中的温度；当夕阳的余晖洒在海面上，看着波光粼粼的远方，除了驻足欣赏，你甚至都不忍心再把游戏继续下去。可以说，这是笔者见过的光源特效最棒的主视角射击游戏。



前作中的舞台设定在岛屿上，场景大得吓人，因此玩家有多种方式完成任务；而本作的舞台搬到了纽约市，虽然场景小了，但游戏的进行方式并不因此受限。除了最常见的冲锋清场流，《孤岛危机 2》还鼓励玩家采用第二种方式进行游戏——潜入暗杀流。得益于强大的纳米服，除了强制进行的战斗外，我们完全可以全程隐身潜入不多开一枪。选哪条路前进，在哪里回复能量，这都是玩家在游戏过程中必须考虑到的，别以为这会降低游戏的乐趣，相反要刺激许多。这种方式也是攻克最高难度的最佳选择。

前作的剧情在现在看来太过俗套，这也是系列的薄弱点。因此《孤岛危机 2》中请来了著名科幻作家理查德．摩根来负责游戏的剧本。虽然他炮轰《使命召唤 4》的剧情其烂无比，令人失望，不过他写的《孤岛危机 2》的剧情也好不到哪去，加之游戏对人物的塑造过于肤浅，以至于人物一登场就能从长相上判断其好坏。不过从故事的延续性来说，比起前作确实进步了不少。另外游戏的流程长度是一大亮点，一周目普通难度 8 小时左右的长度绝对称得上是厚道，而且在节奏把握上也非常值得称道，制作人很显然明白哪里应该让玩家兴奋起来，而哪里又应该让玩家放松神经，张弛有度让玩家更好地融入到游戏中。

作为一款 FPS 游戏，多人对战模式是必不可少的。《孤岛危机 2》大胆地借鉴了"《使命召唤》系列"的网战特色，正所谓"青出于蓝"，虽然本作从对战模式到技能都比前辈要多得多，但是否"胜于蓝"就仁者见仁了。就笔者这段时间的对战经验来看，网战很有自己的特色，比如 Crash Site 和 Extraction 模式，虽然依然不是本作独创，但确实做到了好玩与欢乐，也算是给万年不变的 FPS 对战模式注入了一点新鲜血液吧。不过游戏的网络质量确实够烂，这也许就是 EA 发行游戏的"特色"。

《孤岛危机 2》是 Crytek 的觉醒之作。因为这家以强悍到不行并且领先整个业界一个世代的画面技术而闻名的公司突然开窍，明白了画面不是一个游戏的全部，好玩才是当今的王道。不管是游戏的配乐还是故事剧情，比起前作来都有质的飞跃。而当画面，配乐，剧情都处在同一基准线后，玩法上再做出一点创新，大作就此诞生了，这就是《孤岛危机 2》。Crytek 想通过本作向全世界的玩家宣称：看吧，我们的游戏不仅仅只有画面强悍啊！也许你还会抱怨游戏中的 AI 有问题，BOSS 战太少，人物没个性，可破坏物体不多等等。但那又怎么样呢？因为这是《孤岛危机 2》，它不可能完美，我们要做的，仅仅是在享受完酣畅淋漓的单人模式后全身心投入网战，并且耐心等待续作的消息，就这么简单。

机车风暴 3 启示录

文：九兵卫

PS3



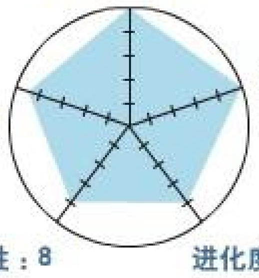
画面表现：10

音乐音效：9

震撼力：10

游戏性：8

进化度：8



■MotorStorm3：Apocalypse
■SCE
■竞速
■2011年3月18日
■港版/欧版

黄金珍藏

总分 28



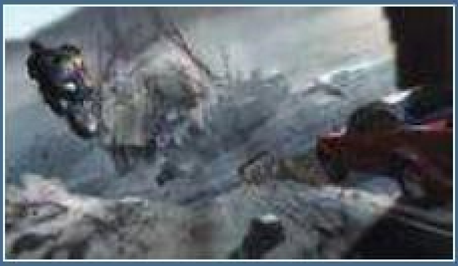
10 “这是一款划时代的赛车游戏，你永远也想象不到它能带来怎样的感官刺激，除非你亲自尝试过。”——九兵卫



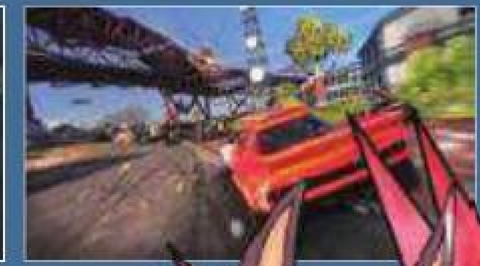
9 “世界末日的感觉非常好！”——纱迦



9 “死了都要赛！”——雷电







末世狂飙，竞速游戏史上最顶级的感官风暴！



烂泥摩托

对于《机车风暴》，很多玩家也喜欢叫它另一个名字——《烂泥摩托》。从诞生开始，系列就将场景与氛围的刻画放在了第一位，这是其从同类作品中脱颖而出的亮点所在。初代中四处飞溅的泥浆与沙漠，到了二代则变为更广阔的太平洋沿岸舞台，间隔两年多，制作小组以超凡的实力与想象力，献上了这款令人热血喷张的《机车风暴 3》。

晃动不定的镜头、颠簸泥泞的路面，连车手本身也是脏兮兮的。在《机车风暴 3》的世界里，你无须在乎赛车的品味，也不用拘泥驾驶的技巧，你只需要去学会释放与宣泄；这个世界的游戏规则很简单，你甚至都找不到没有一条固定的赛道，同场厮杀机车毫无级别与种类的限制，从摩托到大脚车鱼龙混杂，对手们也不以竞速为目的，他们可以不惜一切代价和你同归于尽。赛车游戏中的常理在本作中被尽数颠覆，惟有不择手段打破常规才能在狂野的竞速中生存下来，这就是《机车风暴 3》。

感官风暴

正如本作的副标题“启示录”，以末世为舞台的《机车风暴 3》展现在玩家面前的是一个满目疮痍的残缺世界。来自自然的龙卷风、闪电、地震以及火山喷发，以及来自人为的爆破、导弹、炮击……游戏中的每个关卡都像是一个天崩地裂的修罗场，而竞速比赛也成为了名副其实的生存游戏。为了增加代入感，本作还前所未有地引入了完整的剧情设定，数字漫画的过场与游戏粗犷的风格相得益彰，你身处的是一个有血有肉的世界，而不是一个空有华丽的人工舞台。比起通常赛车游戏中只能用作陪衬的“纸片观众”，本作中他们会对着你扔出燃烧瓶甚至发射 RPG，他们也会抱头逃窜，或者干脆趴在地上苟延残喘，他们就是这样毫无约束地在你的赛道上做自己想做的事情。

有了这些还不够，《机车风暴》把剧情模式以不同的角色划分为由浅入深的三个难度，通常关卡以外还有别出心裁设计的 BOSS 战，无论是演出效果还是场景的魄力都叫人爽到过瘾，那种逃出生天的感觉，就像是拿起拳头将眼前所有的不快与压抑一口气砸个稀巴烂。

战翻一切

如果非得要说和本作相似的赛车游戏，那应该就是仍然停留在上个世代的《火爆狂飙》，即便如此，《机车风暴 3》还是将“前辈们”彻底战翻，毫不留情。

画面战翻：游戏没有刻意追求真实，而是以你能想到的一切事物撑满了整个屏幕，神奇的是，这些所有的事物几乎都可以与你进行互动！以这样的方式创造出现今最生动、最华丽的赛车游戏画面，再挑剔的你也会为此由衷叹服。更不用说游戏中各种目不暇接的特效，还有那些时刻不在向你迎面袭来的压迫感。

刺激度战翻：现实中的驾驶体验需要的是谨慎与技巧，但在这里，游戏却让玩家以纯粹的原始本能去享受竞速、感受从未有过的刺激。“霸道”与“嚣张”这些词汇远不足以形容游戏里的那些亡命车徒，末世关卡中的灾难瞬间不仅没有带来恐惧，反倒成了玩家肾上腺素上升的导火索，一触即燃。

网战战翻：本作的网战模式虽然称不上最充实，但进化与革新同样足以战翻众多同类作品。玩家所能获得的成长要素更多，从新车辆与新部件的奖励，到各种高级能力的解锁，各种属于自己的搭配在游戏中给予玩家最大的发挥空间。当然，比赛中的制胜法宝并不只有这些，对赛场是否了如指掌，对竞争对手是否心狠手辣通常也是不可缺少的关键。

启示录

面对近乎完美的《机车风暴 3》，我们更担心的是，下一作到底还能带来怎样的惊喜。从 2006 年推出的初代至今，制作小组 Evolution Studios 几乎已经将 PS3 的机能彻底榨干。差不多同样是五年的开发时间，SCE 全力栽培的《GT 赛车 5》和《机车风暴》的三作以截然不同的方式向所有玩家证明了当今家用机赛车游戏的极限，日本制作小组与欧美制作小组的开发技术与理念早已恍若隔世，玩家到底需要什么，或许真的是一个启示。



剧场版《凉宫春日的消失》再次掀起团长的热潮，而 NBGI 也趁热打铁，公布了该系列游戏化的最新作品——《凉宫春日的追想》，同时登陆 PS3、PSP 双平台，这也是"《凉宫春日》系列"的第六款游戏作品。日前游戏的发售日从 3 月末延期到 5 月 12 日，NBGI 则为 FANS 带来了关于本作的大量新情报。

涼宮ハルヒの追想

凉宫春日的追想	NBGI		文字冒险
多机种	涼宮ハルヒの追想		日版
	预定2011年4月14日发售	1人	6980日元
	对应机种为PS3、PSP		对应玩家年龄：12岁以上

无尽的北高祭、SOS 团参上！

S.O.S. II 系统介绍

曾经在 PSP 版《凉宫春日的约定》中采用的"S.O.S. 系统"，即"无缝动作表现系统"，将在本作中大幅进化为全新的"S.O.S. II 系统"。在人物对话时，该系统会以 3D 效果来表现角色的动作，选择不同的对话选项，角色的表情则会实时发生相应的变化，代入感非常强。S.O.S. II 系统最多支持 3 名角色同屏对话。



■S.O.S. II 系统令角色的表情更为丰富真实。



■凉宫春日依然是整个世界的中心。

无尽的北高祭

本作的剧情紧接着剧场版《凉宫春日的消失》之后，刚刚从凉宫春日消失的噩梦中解脱的阿虚还没来得及享受平静的日常，莫名的事件就又如同往常一样毫无征兆地降临，时间重新倒回到那个永远无法忘却的北高祭……



■北高祭是那么熟悉却又遥远。

迷失在北高祭召开的两天内，能将阿虚从这一无尽的轮回中解救出来的是来自未来的大人版朝比奈学姐。在这个只有 48 小时的时空内，阿虚需要收集分散在各个平行时间内的关键道具，该道具名为"次元书签"。次元书签不仅是返回正常时空必不可少的钥匙，利用它还可以在不同的时间平面间跳跃。例如在某一时间获得某件道具，使用次元书签回到该时间点前的时间并使用原本应在"未来"获得的道具，该时间点的事件就会发生变化。



■有希是不是这次也会和以往一样成为阿虚最后的希望呢？



■吉祥物一般的朝比奈学姐还是那么可爱。

充实的迷你游戏

●无尽快打

由阿虚指挥 SOS 团员迎击无穷无尽的敌人，双方的等级会随着时间而增长。



■这样的画面让人想到了《植物大战僵尸》。

●有希的 365 天

简单的时钟软件，特地的日期还会有特殊事件发生……



■长门的人气有增无减。

●换装弹珠台

谁都能上手的弹珠台玩法，背景有春日、长门以及朝比奈三名角色可选。



豪华限定版

本作的限定版极为豪华，PSP 与 PS3 版除游戏外内容基本一致。豪华版名为"长门有希の落し物 BOX"，包装封面即为长门有希，其中包含游戏本体以及一个特别影像集、一本小画册以及三张等身大海报（附 3D 红蓝眼镜），售价分别是 1 万 479 日元和 1 万 1529 日元。



■本作限定版内容堪称系列最豪华。



■特典影像为一段原创的 3D 动画，讲述游戏故事之外的隐藏剧情。

©2009 Nagaru Tanigawa·Noizi Ito/SOS团 ©2011 NBGI

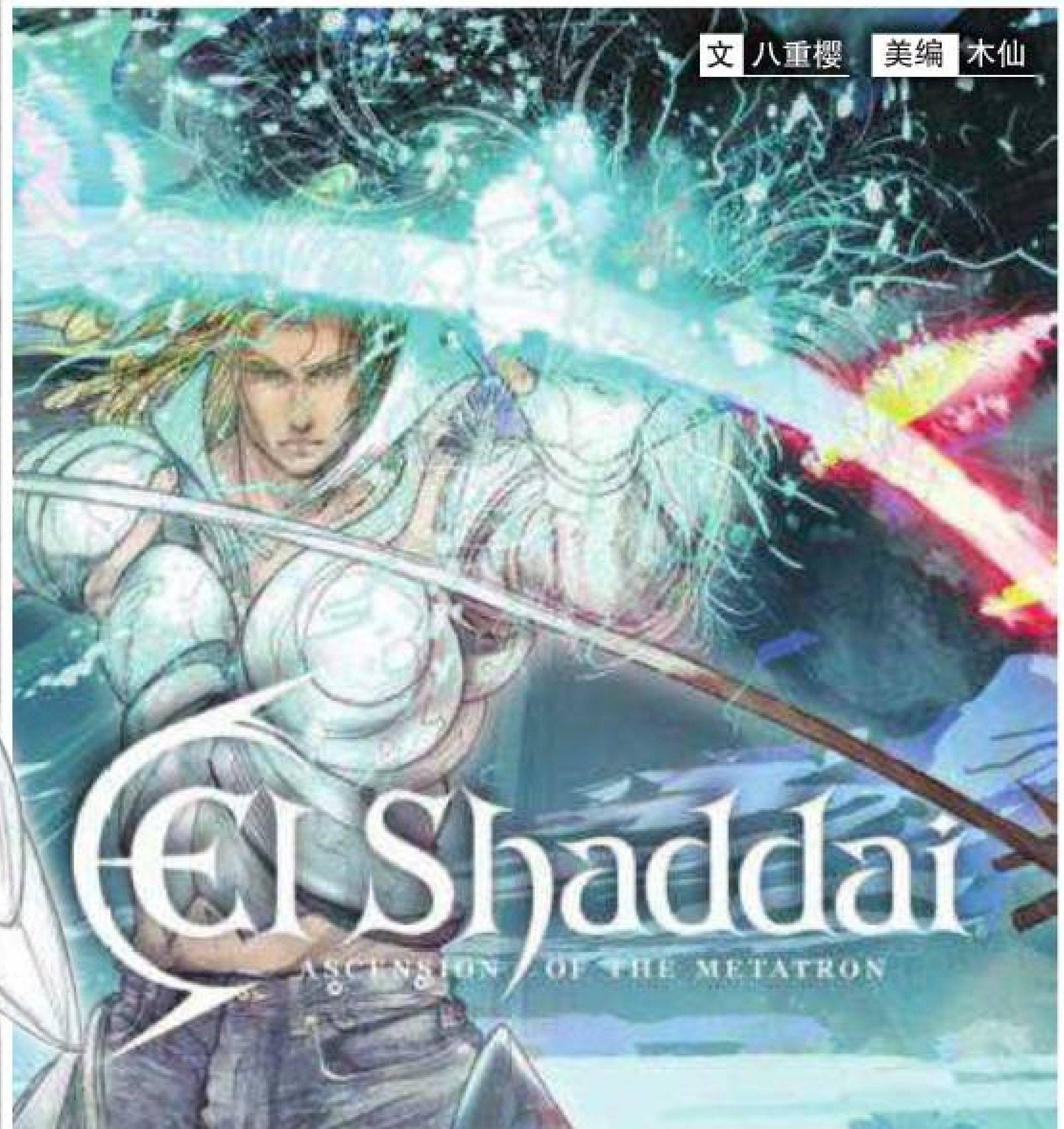
伊诺克 Enoch



CV: 三木真一郎

本作的主人公，心灵纯净的好青年。被众神选中，让身为人类的他做为艾尔达议会的书记官。为了劝说众神并阻止洪水计划，一面追捕堕天使军团，一面作为天地二界的调停者前往堕天使与人类建立的背德之塔。

文 八重樱 美编 木仙



幻境神界 大天使的崛起		UTV Ignition Entertainment	动作
多机种	El Shaddai ASCENSION OF THE METATRON		日版
	预定2011年4月28	1人	7600日元
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：待定

2010年TGS时大红大紫的本作终于就要发售了。这款画面梦幻创意新颖的动作游戏凭借一句“大丈夫だ、问题ない！”一夜成名，让所有玩家都记住了这句台词和明显腐女向的唯美人设。那么究竟这是怎样一款动作游戏，其素质真的“没问题”么？我们马上就来逐一分析。

南娜 Nanna



CV: 加藤英美里、名嘉裕佳

人类中与堕天使集团对立的“自由之民”团体养育的盲人少女，伊诺克在背德之塔中遇到的第一个向导。“自由之民”是一个反抗堕天使扭曲理想，并且排斥来自天界的魔法和文明的人类组织。南娜从小就失去了记忆，真实的出身不明。她只是听周围的大人们谈起伊诺克的故事，并且深深地崇拜着伊诺克。

奈菲利姆



这些看上去天真无邪的小家伙其实是最为悲伤无奈的存在。他们就是堕天使与人类的孩子。他们不属于天界也不属于人界，众神们憎恨他们，并视为罪孽。他们大量存在于背德之塔，性格不一。有一些是友善的，有些是充满敌意和攻击性的。

阿扎泽尔 Azazel



CV: 森山周一郎

堕天使军团首领“塞姆雅扎”的左膀右臂，执念于所谓的进化理论。他认为人类的可贵之处是进化，所以抛弃了天界的一切成为堕天使。与之前监视人类时的职责相同，他负责人类的技术和进化。正是因为他向尚未开化的人类传播了天界的技术和知识才引起众神的极大愤怒。



杂志库 ZAZHIKU.COM

©2010 UTV Ignition Entertainment Ltd. All Rights Reserved.

这是谁也未曾见过的奇异世界

天使与人的传奇

本作以旧约圣经中的故事为舞台，讲述了一段人与天使之间的悲歌。在遥远的过去，天使深深羡慕着人类。神命令天使们监视着人界，那些长时间观察人类的天使渐渐对人类产生了憧憬，犯下不可原谅的错误。他们被称为"堕天使"。**堕天使们将来自天界的知识传授给人类，并与那些崇拜他们的人类建立了崭新的理想乡"塔"。堕天使与人类所生的孩子被称为"奈菲利姆"，他们**不被任何一个世界所接受，因为**他们本**身就是神界的耻辱，更是给人界**带来灾**难的根源。

随着堕天使和奈菲利姆越**来越多**，天界的众神终于发怒，他们计划**借用一**场巨大洪水让人界就此覆灭。身**为人类****的天界书记官伊诺克毅然请愿，誓言捕捉堕天使，以此为条件让众神们暂缓覆灭人界的计划。赌上人界存亡命运的伊诺克就此踏上漫长的旅途。**



异质的战斗系统

游戏中玩家将扮演人类英雄伊诺克，时而运用三种神器，时而赤手空拳与各种各样的堕天使作战。三种武器皆是神界智慧的结晶，在战斗中按键时机不同会出现不同的连续技，每种武器又拥有自己独特的性能，一定要根据战场形**势变换**手中神器。三种武器装备后不但**对战斗**有影响，对跳跃等移动也会造成**影响。比**如装备 Arch 时跳跃后可以控制**滑行距**离，装备 Gale 时可以进行空中冲**刺**。



▲时而如剑切断一切，时而如鞭所向披靡。挥动之时散发出迷人的光之轨迹引导堕天使们魂归天国。是最初入手的武器。



▲大开大合的拳套型武器，可以有效防御敌**人的攻击**。虽然攻击距离稍短，但是是唯一一个可以**一边防御一**边移动的武器，可以说是一种坦克形态。攻**击简单皆**拥有极大的破坏力。



▲除了三种武器之外，伊诺克还可以赤手空拳作战。简单的按键就可以使出变化多端的华丽体术，格斗技的一大用处就是一点点破坏敌人的铠甲。



▲远程发射型武器，可以如风般高速射击，用**于狙击远处**的敌人。对于大量空中和水中高速移动的敌人**有奇效**。



路西法 Lucifel

CV：竹内良太

在天界实力数一数二的大天使，拥有自由穿梭于时间之中的能力。身为天使的他一副现代人的打扮，并且会用手机作为通信工具，散发出一股超然的气场。受众神要求，路西法和其他守护天使们在这次行动中负责支援伊诺克。他本人似乎非常看好伊诺克，对伊诺克的支援方面表现得异常积极。

杂志库 ZAZHIKU.COM

整个游戏的画面中不存在任何信息文字和界面图像，看上去非常干净。主角的伤害显示是通过身上的盔甲来判断的，受伤时铠甲会一点点脱落。也就是说你看见伊诺克健美的身体越来越暴露时，就离死不远了。不过万一倒下也不用担心，战斗不能时玩家只需要连续点击按键就能原地复活。更严重的情况，比如从悬崖上掉落，或者连续点击按键都不能复活时也不要慌，一直暗中帮助伊诺克的大天使路西法会控制时间，把时间还原到安全点。本作可以说是一款不用担心挫败感的游戏。



大丈夫だ、問題ない!







杂志库 ZAZHIKU.COM





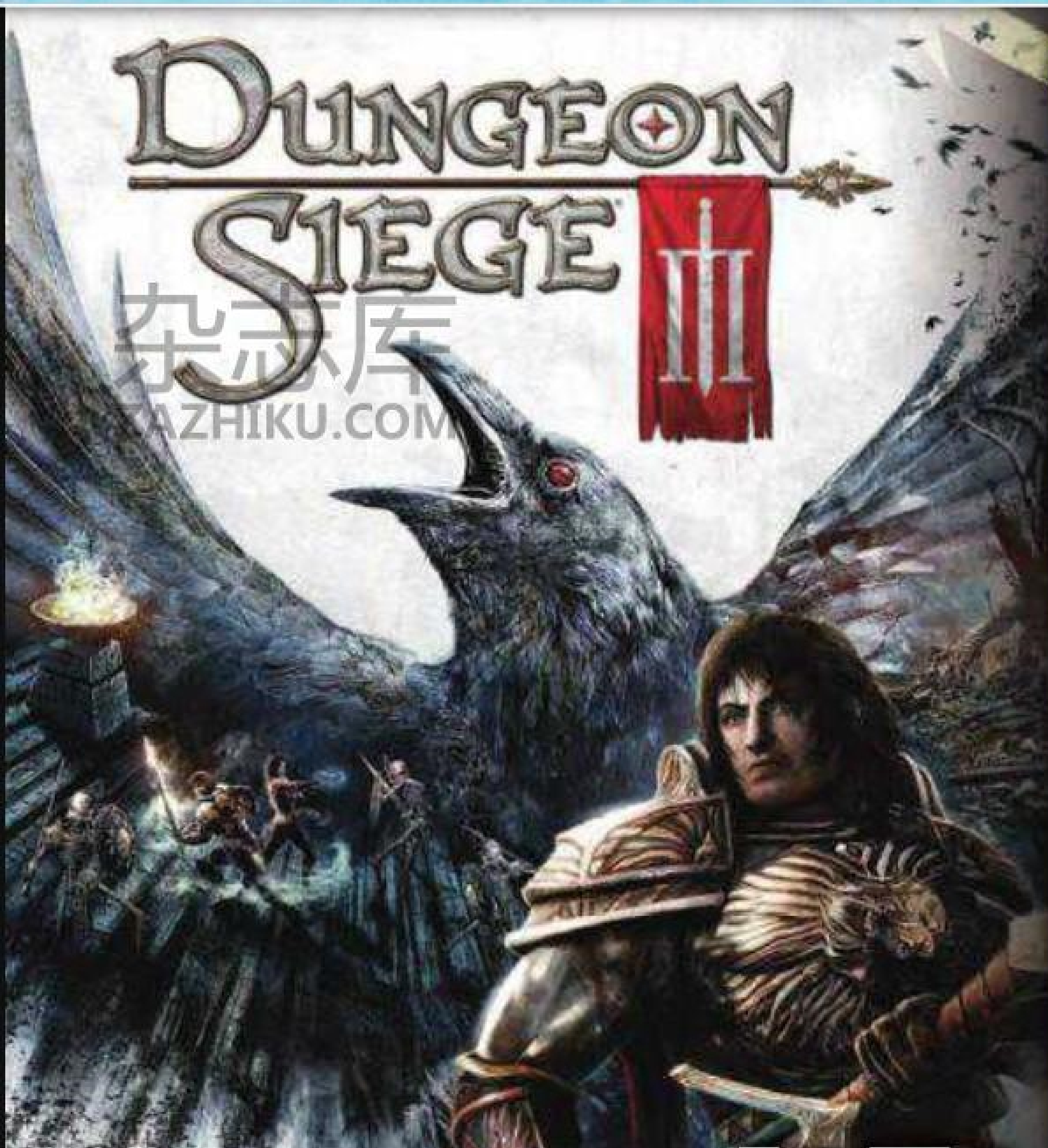
神秘的表现风格

最初见到本作的人都会被神秘感十足的画面吸引。本作的确拥有与众不同的表现风格，令人过目难忘。加之"无界面信息"的大胆尝试，玩家可以尽情享受本作如童话绘本般天马行空的美术表现。游戏的主要舞台是堕天使与人类所建造的背德之塔，巨塔的不同阶层都有不同的堕天使们掌管，其风格也是迥然不同。有些地方神圣庄严，有些地方阴暗恐怖，有些地方却如童话般天真浪漫。除此之外，最明显的就是有些场景会像普通3D动作游戏一样战斗，有些却像2D卷轴平台动作游戏，考验玩家的跳跃。相信一定会给玩家们带来一场视觉盛宴。









杂志库 ZAZHIKU.COM

文 奈落 美编 木仙

地牢围攻III		Square Enix/Obsidian Entertainment	动作角色扮演
多机种	Dungeon Siege III		美版
	预定2011年5月31日	1～2人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：待定

提起日式 RPG，大家都知道 Square Enix 的影响力无论在日本还是国际都是绝对的。而继承黑岛工作室灵魂的黑曜石工作室近年来凭借《无冬之夜 2》和《辐射 新维加斯》确立了自己在美式 RPG 界的一席之地。这次两家公司联手带来一款时尚和传统兼备的动作角色扮演游戏大作《地牢围攻 III》。本作由黑曜石制作，Square Enix 负责全球发行，预定 5 月 31 日全平台登场！





故事背景

由于 30 年前的一场大战，整个王国四分五裂被战火侵袭。王国之中原本的派系被打乱，一切处于群龙无首的混乱之中。主角卢卡斯的父亲身为战争英雄裹尸沙场，获得大陆最强军事力量的雇用兵首领杰恩在王国内到处烧杀抢掠。主角卢卡斯在故事中将会重新建立传说中的"艾伯第十军团"，一面对抗作恶的雇佣兵一面阻止王国被恶魔侵袭。卢卡斯的冒险之旅将纵贯大陆，和同伴们一起抗击敌人，迎来光荣与梦想。



本作的故事属于典型的美式 RPG 风格，黑曜石工作室保证，本作的故事会体现出前所未有的复杂感和波澜壮阔的史诗情节。负责剧本的 George Ziets 也正是本作的首席设计师，他最广为人称道的作品是《无冬之夜 2：叛逆者的面具》，此剧本也被认为是美式 RPG 的巅峰之作。"动作 RPG 的剧情和战斗部分的平衡是关键，我们特别在对话中采用了拉近镜头的视角和剧情演出，就是为了增强剧情的存在感。"如今操刀动作 RPG 的剧情设计，George Ziets 坦言遇到不少瓶颈。毕竟，动作 RPG 更突出战斗的爽快和升级装备的乐趣，剧情可能只是连结不同地牢的一个线索。但是这次的《地牢围攻 III》誓言要在剧情方面给玩家一个惊喜。



学院派的古典美式RPG

Copyright ©2011 Square Enix, Inc. Developed by Obsidian Entertainment, Inc.



英雄后裔的崛起史诗





卢卡斯 · 蒙特巴隆是前军团大将之子，身上有着最后的贵族嫡传血统，那些敬仰他父亲的人们将卢卡斯带大。为了报答养育之恩，为了父亲的荣誉，他决心重建军团，再一次赢得属于家族的荣誉。卢卡斯是一名战斗高手，他被传授了军团中最古老最精湛的武艺。作为一名剑士，他不但精通于剑，还掌握了两种战斗风格。他可以一手持剑一手持盾，时而动若狡兔，给敌人致命的打击；时而扰乱或者打晕目标敌人。他还可以装备双手大剑，挥动生风，削铁如泥。虽然大剑由于迟缓不适于一对一的战斗，但却可以横扫一片敌人，担当队伍中控场的中坚力量。由于 SE 负责本作的全球发行，男主角的人设方面多少有些照顾日式游戏玩家的审美。

安嘉莉身为传说中的种族“Archon”一族的后裔，身份充满谜团。在一些古老的传说里，“Archon”一族是火之精灵，侍奉造物神左右的忠实奴仆。但是安嘉莉本人实际上是在军团中长大的，她自己也不知道自己从何而来，也不知道她的同族发生了什么事。在战斗方面，安嘉莉可以自由地在“人类形态”和“火元素”形态转化。在“人类形态”中，她使用魔杖或者长矛作为武器，擅长在围攻之下闪躲腾挪，与敌人巧妙周旋。在火精灵形态中，她可以向锁定目标投掷火焰弹、发动火焰波和热浪攻击席卷敌人，还能发动灼热的剑刃风暴给敌人多重打击，是一个清场能力优异的角色。



疾风暴雨般的战斗

传统俯视视角的美式 RPG 给人两种感觉，要么技能单一打斗效果不炫目，要么队伍的魔法和技能配合要求过高，入门较难。这次的《地牢围攻 III》在这一点做出了革命性的改变，既然决心进军电视游戏市场，游戏战斗的本身必定也会做出调整，更适合主机玩家的胃口。从目前公布的截图和视频来看，本作的战斗异常绚丽精彩，甚至不输于传统动作游戏。在地牢的探索中，游戏迎合流行趋势加入了多人模式。你可以和好友一同作战，本作拥有多种合作模式，2P 玩家甚至能直接登录参战，享受同乐。迷宫设计方面，本作的显著特点是场景层次分明，地形多样。高低差这个关键词是黑曜石工作室在游戏公布时就强调的特点，是否战斗中也会涉及高低差影响（比如站在高台上用法术狙杀卡在下层的敌人）暂时还不明了。







时尚外表下的传统游戏?

制作组坦言本作为了迎合主机市场,也为了拓展更大的玩家群加入了一些时尚的设定,让游戏看起来卖相十足。但是按照黑曜石工作室一贯的风格和实力,我们完全有理由相信本作不会是一款徒有外表的跟风之作。游戏的画面首次采用了黑曜石工作室自己开发的引擎"Onyx"。保证了复杂光影效果中绝对充足的帧数,可以说是一套专门为俯视视点 RPG 而生的引擎。核心系统方面本作将竭力保持传统。以主人公之一的卢卡斯为例,他属于典型的剑士职业,可以在两种战斗姿态之间切换。每种技能也将拥有两个升级方向,比如"剑气"这个技能:你可以选择升级出血效果,这样敌人受到攻击以后会持续形成伤害;也可以升级闪电属性来提升暴击几率。天赋方面,是绝对传统美式 RPG 风格。喜爱《暗黑破坏神》系列"的人一定能提前解解馋。作为一款动作 RPG,装备掉落系统绝对是重中之重,本作在这方面会坚持传统,像系列前作致敬。





杂志库 ZAZHIKU.COM



云集异界的美斗士，梦之竞艳即将上演！

文 八重樱 美编 木仙



女皇之门 螺旋混沌	Banpresto	策略角色扮演
PSP クイーンズゲイト スパイラルカオス		日版
预定 2011 年 7 月 28 日	1 人	5980 日元
无对应周边		对应玩家年龄：17 岁以上

《女皇之门》是由 Hobby Japan 出版的对战型游戏书系列，同其姊妹篇《女皇之刃》类似，也是走性感美少女对战路线，所不同的是，《女皇之刃》的全部角色均由 Hobby Japan 原创，而《女皇之门》的大多数角色却是我们耳熟能详的游戏动漫人物，例如不知火舞、迪兹、莉莉等等。让这些不同世界中的美斗士们齐聚一堂、展露出原作中难得一见的迷人姿态正是《女皇之门》的最大魅力。本作的首款 SRPG 游戏《女皇之门 螺旋混沌》即将于今年 7 月 28 日发售，这款游戏是基于《女皇之刃 螺旋混沌》进化而成的，在保留了前作破甲这一“优良”传统的基础上增加了不少新元素，《女皇之刃》中的美斗士们还将作为对手悉数登场，力图打造究极视觉盛宴！

破甲系统再升级！新要素挑战尺度极限！



说起《螺旋混沌》的特色，自然莫过于“铠破坏系统”。游戏中女性角色的“头、胸、腰、腕、脚”5 个部分的装备均有装甲值的设定，玩家可以集中火力攻击特定部位令其装甲值减为零，此时不但会出现冲击性的画面，而且还能给予敌人远超普通攻击的巨大伤害。在与强敌交手时，迅速有效地破坏铠甲将是克敌制胜的关键。



努力达成 PKO 的条件吧！

集中攻击对手的上半身或下半身，并令其 HP 减为零时，屏幕上就会出现部分服装呈现破损状态的“部位 KO”插图。如果玩家可以破坏掉全部铠甲，即可达成“PKO（Perfect KO）”的条件，届时将会有更为挑战尺度极限的画面出现哦！想要欣赏这些场面的同学们可要加油了！





■实际画面并没有被粉红色遮住哦！

杂志库 ZAZHIKU.COM

充满魅力的美少女战士们！

杂志库 ZAZHIKU.COM

《女皇之门 螺旋混沌》囊括了十多位在游戏和动画两大领域内活跃的角色，此外，同前作一样，也有由著名动画人渡边明夫设计的原创人物。下面就让我们一起来看看都有哪些可爱的女孩子吧！



魔法点心师 玛珑·玛卡珑

CV：中原麻衣　出处：原创

想要做出美味的食物让品尝者获得幸福的魔法少女，双手的利刃原本是高效率制作料理的必备工具，不过在战斗时也可以作为武器来使用。不知为何，对自己的胸部尺寸很在意……



开门人 阿莉丝

CV：植田佳奈　出处：原创

在世界各地名胜古迹中活跃的财宝猎人，使用两只匕首形状的手枪和一条与身体合为一体的鞭子作战。从外形来看是个不折不扣的萝莉少女，不过使用某些道具后就会变成成熟御姐的模样。



格斗千金 莉莉

CV：佐藤利奈
出处：《铁拳》系列

摩纳哥石油大亨的女儿，幼年时曾遭诱拐，但莉莉仅凭一己之力就将诱拐犯击退，与此同时，她体内的格斗之魂也为之觉醒。



爱的战士 神奇小桃

CV：桃井春子
出处：《神奇女孩》

本名“神田桃”，平时是普通女孩的装扮，一旦出现破坏地球和平的坏蛋时，她就会变身成为“爱的战士”神奇小桃将坏人击退。



圣弓的射手 真镜名美那

CV：田中理惠　出处：《侍魂》系列

江户时代出生于琉球王国的神女，拥有极高的灵力，手持破魔之箭与敌人展开旷日持久的战斗。虽然因其自身的能力而遭到周围人的疏远，但美那仍然有着一颗温柔善良的心。



红之刃 不知火舞

CV：小清水亚美
出处：《格斗之王》系列

《女皇之门》中的不知火舞经由泉まひる重新设计过，虽然容貌与原作存在一定差异，不过性感程度却丝毫没有受到影响。

其他登场角色还包括

姓名	出处
魔法少女 虹原茵可	萌单
报恩之鹤 伊吕波	侍魂
命运之子 迪兹	罪恶装备
密林的守护者 查姆查姆	侍魂
一年A组委员长 服部绚子	最后大魔王
赤铜的人形使 卡恰	圣痕炼金士
觉醒的剑姬 柳生十兵卫	百花缭乱
缠绕的孤高之刃 艾薇	刀魂

更多角色还在陆续增加中！

命运惩罚系统启动！

“命运惩罚系统”是《女皇之门 螺旋混沌》的新增内容之一，目前关于该系统的详情还没有明确公开，只提及要发动该系统，必须先行获得神秘小瓶的道具，当小瓶子破裂之时，似乎会对对手施加某些特殊影响，从而影响到玩家与女性角色间的亲密度。



限定版模型公布！

限定版游戏同捆figma模型或是黏土模型早已不是什么新鲜事，《女皇之门 螺旋混沌》自然也不例外。限定版赠送的是原创角色玛珑·玛卡珑的figma可动模型，有正常着装和破甲模式两种造型可供更换。既然是限定版，价格当然也不会便宜，10479日元的高价恐怕会令不少人望而却步吧？





新作短波

由于日系游戏几乎全部延期，最近众小编们也是一反常态玩起了自己不擅长的游戏，例如某天去找洛克吃午饭却看见他在玩《杀戮地带2》，是的……是《杀戮地带2》。另外我还看见桌上放着《使命召唤4 现代战争》，顿时虎躯一震。算算自己差不多已经有2个星期没有碰PS3了，不知道《杀戮地带3》的手感是否还在呢（笑）。





本期要介绍的是超人气漫画改编游戏《蝙蝠侠 阿克汉姆城》，本作的舞台不仅仅是疯人院而是整个城市，而且人物角色也几何倍增多，非常值得期待。另外还有名叫《横扫千机》的下载类游戏，从目前的情报来看游戏同样值得期待，4人合作是最大的亮点。

PSP 原本预定于3月18日发售的《最后的故事》下载版将采用义卖的方式支援地震灾区，只要500日元即可买到下载版，并且官方宣布所有的收益都会直接捐给地震灾区。

PS3 《机车风暴3 启示录》在日本与欧洲延期发售的消息刚过不久，SCEA又宣布了美版延期的消息，相信这次美版延期的原因也和地震脱不了关系。不过SCEHK并没有对港版采取延期发售的措施，所以想体验本作的刺激与火爆的话，那就赶紧行动起来吧。

X360 根据意大利的XBOX官方杂志透露，《寂静岭 暴雨》将会首次加入多人模式。在采访过程中，开发小组的艺术导演就Konami针对本作是否会加入多人模式做出了肯定的回答。另外他还透露，本作的场景将会变得非常庞大。

紧急速报

深渊传说

3DS 角色扮演 ■テイルズ オブ ジ アビス ■NBGI ■日版 ■2011年5月19日 ［文：脆薯条］

作为"《传说》系列"十周年的纪念之作，《深渊传说》无愧于"巅峰"二字，无论是剧情上的设计，还是系统部分的创意。五年之后，玩家能够在功能强大的掌机上再次重温经典之作，找回当年的热情。

五年之后重温经典

FOF系统

FOF系统可谓是游戏中最大的亮点，在《深渊传说》的世界中，几乎所有的物质都由音素（フォニム）组成，当范围内的音素积累到一定程度后就会产生音素阵（フィールド·オブ·フォニムス）。所有的音素都可分为六大类——风（绿）、火（红）、水（蓝）、地（黄）、圣（白）、暗（紫），也就是六种属性。当地上出现音素阵时，只要在范围内使用对应的技·术即可产生强化效果。例如大佐的天雷枪在风属性的音素阵内发动时就会强化为雷神旋风枪。但需要注意一点，每一种技·术最多只有一个强化技。另外圣、暗两种属性比较特殊，圣属性的音素阵同时包含了风、火、圣3种音素阵，而暗属性则包含了水、地、暗3种音素阵，也就是说在圣属性的音素阵中，玩家可以发动对应风、火、圣3种属性的强化技，反之亦然。最后还有一点必须说明，在游戏中还可以看见一些不带颜色的音素阵，站在这些音素阵内只有装备特定的FS才能发动强化技，否则只有等积累到一定的音素后才可发动，在发动强化技的过程中，角色处于无敌状态，就算受到致命攻击，HP仍然会保持为1。



▲双牙斩发动FOF变化的瞬间。



▲双牙斩发动FOF后强化为袭爪雷斩。

FS系统

音素沉淀一段时间后会形成一种特定的石头，它们还分为红、蓝、绿、黄四种颜色，不同颜色的FS装备在技·术上会有不同的效果。红色的FS能够增加技·术的威力、蓝色的FS能够减轻技·术所消耗的TP、绿色的FS能够增加技·术的吹飞效果，而黄色的FS能够让角色站在无色音素阵内发动强化技。由此可见，黄色的FS是游戏中非常稀有的道具。在原来的PS2版中，黄色的FS可以从骷髅剑士ソードダンサー身上无限偷取，不知道这次的3DS版会不会做出调整。



▲适当地搭配FS与技·术组合，能够让上级谱术更为迅速地出现。



■凯的秘奥义"闪霸瞬连刃"。

新增秘奥义

经典的《深渊传说》终究没能逃过NBGI的复刻移植计划，移植3DS后自然也少不了新增的秘奥义，不过如果有玩过美版《深渊传说》的话，这几个秘奥义是不是觉得很眼熟呢？



▲秘奥义中会有新的Cut In。



▶可以看出卢克断发前似乎还追加了一个秘奥义。

杂志库 ZAZHIKU.COM

女装校园恋曲 携带版 两位姐姐

PSP 文字冒险 ■乙女はお姉さまに恋してる Portable ～2人のエルダー～ ■日版 ■Alchemist ■2011年4月28日

［文：阳光学员 Dicky］

新的少女恋曲即将奏响

喜爱女性纯爱类游戏的玩家应该不会陌生"《女装校园恋曲》系列"的。在PC上有着固定粉丝，自从前作大受好评，本作也不出预料地继续在掌机平台发售。游戏的限定版还非常超值，包括游戏本体、游戏收录了20首BGM的OST，价格是9429日元，通常版为7329日元。现在提前预约还有特典，5枚明信片外加特色卡座，对有爱的玩家很有杀伤力。

剧情概要

故事发生在前作《女装校园恋曲 携带版》3年后的"圣应女学院"。最令系列粉丝兴奋的是追加了 木优雨和皆濑初音这两位新女主角，加上前作的七七原薰子、度会史、凯莉和冷泉淡雪一共6名角色。有新女主角当然就有新剧本和新的CG插画。本作除了延续





■新的CG自然也是少不了的。

前作的故事设定，在第五话"白银之花瓣、黄金之雪"当中会大幅增加事件之外，还会增加新剧本第六话"射干玉之夜的公主殿下"，内容大幅充实。制作商还不计成本为本作制作了全新的OP和ED，邀请到目前人气正盛的女歌手桥本美雪献唱OP，可谓诚意十足。

新角色介绍



栢木优雨

声优：清水爱

生日：11月6日 天蝎座
身高：142CM 血型：O型
简介：身体虚弱的新生，每个星期实际到校只有2，3天。自称为雨女，有着只有听着下雨的声音才能够睡得着的习惯。

皆濑初音

声优：小仓结衣

生日：5月4日 金牛座
身高：158CM 血型：AB型
简介：父亲是某大型公司的领导。因不喜欢和父亲前往纽约分社就任社长并作旅游，继而和薰子一样住入一年级新生宿舍。

皇牌空战 突击地平线

多机种 动作射击 ■エースコンバット：アサルト ホライゾン ■日版 ■NBGI ■未定

［文：我是阔少］

翱翔于空中的钢铁兵器

这次为大家带来的是游戏中多样的载具，除了战斗机外，玩家还可以操纵丰富多样的钢铁兵器。可以说本作的玩法有了质的飞跃，下面就让我们来看看这些新加入的"钢铁同伴"吧。


■有"死亡天使"之称的空中炮艇AC130。

新载具介绍


■武装直升机在面对敌人士兵和装甲车部队的时候拥有压倒性的优势，不过也要小心敌方的对空火箭炮哦。

武装直升机

这回各位玩家将有机会在游戏中操作有世界最强武装直升机之称的"AH-64D 长弓 · 阿帕奇"，玩家可以充分体验能清清楚楚看到敌人士兵全貌的超低空战斗。在驾驶直升机时候的操作也将会和战斗机有所不同，可以随时实现在250km/h的高速飞行、上升、下降和原地徘徊等动作中的切换，直升机的灵活性可谓尽显无遗，充分运用直升机的灵活性可以利用建筑物的保护从各个位置打击敌人。"AH-64D 长弓 · 阿帕奇"配备的武器可以在近距离给予敌人破坏性打击，连射能力超群的35MM机关炮可以瞬间消灭敌人士兵，而4连发的空对空、空对地导弹在面对敌人机甲部队和破坏建筑物时有着超高的威力。从官方公布的画面来看本作的爆炸效果十分华丽，相比控制阿帕奇的任务一定会是爽快度满点。

空中炮艇 AC130

有"死亡天使"之称的AC130这回也加入了可操作的行列，作为AC130的炮手玩家这回可以毫不留情面的对敌人实施打击。AC130的空中纵深炮击可谓如手术刀一样精细，120mm迫击炮可以制造大范围的爆炸一击击破敌方目标，可以连发的40mm炮对付地方装甲车部队十分强力，25mm加特林炮瞬间就可以让敌方大批士兵丧命。说道这里不少玩家肯定想到了《使命召唤》中操作AC130的经历，不知道《突击地平线》能不能带给我们不一样的感受呢？


■一次可以投放大量炸弹同时摧毁敌人多个目标，看那恐怖的载弹量一定会让玩家炸到爽了。

战略轰炸机

除了上述武器外，本作还加入了超音速隐形轰炸机B-1B与B-2，游戏中玩家需要驾驶这些隐形轰炸机穿过敌人的雷达网干掉敌方的重要军事设施。

杂志 ZAZHIKU

蝙蝠侠 阿克汉姆城

多机种 动作 ■Batman：Arkham City ■美版 ■Warner Bros ■2011年10月18日

[文：实习编辑 ZHR] 对应机种为PS3、X360



■夜空中展翅的蝙蝠侠

暗夜中的正义骑士再临

《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》作为两年前的黑马，早已拥有极高的人气，FANS对新作的呼唤声从来没停止过。游戏开发者大会时我们有机会一睹《蝙蝠侠 阿克汉姆城》的风采。我们可以看到蝙蝠侠漫画中熟悉的出谜人，猫女，双面人都会悉数亮相。今年我们终于可以跳出疯人院的围墙，来到充满罪恶的城市。

游戏的舞台发生变化，自然潜行的方法也会有所不同，游戏中的潜行绝大多数发生在街道和建筑物顶上，利用蝙蝠侠的高科技装备，可以更好的利用空间将自己隐蔽起来。这次游戏加入了新的视觉模式，与前作侦探视觉模式不同的是，通过这个视觉模式我们可以用来跟踪目标，需要跟踪的人会有很明确的提示。我们需要从NPC那里收集各种情报来更准确地找到目标。观察模式视觉也得到了新的提升，可以更准确的确认携带武器的敌人，从而可以选择有计划地干掉敌人。前作中蝙蝠侠只需要利用斗篷就可以在空中滑行，本作依然被保留，并且动作经过了重新的设计，可以更自由的飞行。蝙蝠侠的装备已经升级到新的版本，可以扫描无线电通讯或输入一个特定频率电波来窃听对方。武器方面我们可以看到新的烟雾弹，这是一种可以迅速逃离战场的法宝。当然，续作中的蝙蝠侠也增加了许多新的动作，比如同时放倒两个敌人，以及新的诱敌技巧。

在演示中我们可以看到蝙蝠侠俯在一个平台上，观察着房顶下面情景。被关押的两名人质站在墙边。蝙蝠侠看到了那个熟悉的身影，没错，就是猫女。在与猫女的谈话中我们可以看出猫女对蝙蝠侠带有些敌意。在教堂中，我们还看到了蝙蝠侠的老朋友前居民哈雷奎恩，她在走后留下了几个敌人给玩家对付。在塔的顶端蝙蝠侠宿命的敌人小丑正在等着他。在塔中我们有枪械和足够的炸药可以取得。让我们期待蝙蝠侠与小丑的再次对决吧。

目前华纳兄弟已经证实，出谜人，猫女以及蝙蝠侠的其他敌人都会在阿克汉姆市有所表现，我们有理由相信本作一定会让所有玩家惊喜。让我们期待10月18日的到来吧。



■等待机会将敌人一网打尽



■烟雾弹效果显著



■更加凶暴的敌人

横扫千机

多机种 射击 ■Shoot many robots ■美版 ■demiurge ■2011年年内



对应机种为PS3、X360

蕴含"魂斗罗"之魂的废土风格"合金弹头"

[文：实习编辑 天骄]

初次见到这个游戏，武器的多样性和近身小刀攻击敌人，让人觉得这和经典的"《合金弹头》系列"没什么两样，只不过多了人物等级和武器升级系统；再仔细一看画面风格和攻击敌人时冒出的伤害值和大大的升级标识，可以说这是2D版的《边境之地》；但初上手后你会惊呼，这游戏真有当年《魂斗罗》的韵味啊！

正如游戏的标题所言，游戏中的敌人就是机器人，各式各样的机器人。由于游戏采用了卡通渲染效果，加之美式漫画风格的人设，因此一切显得都是那么诙谐。尽管如此，游戏的手感和演出效果一点都不含糊！游戏过程中充满了爆炸，一群群机器人被主角们打烂后的零件散落整个屏幕。说到这个零件，相当于是游戏中的货币，玩家收集到这些黄色的零件后能在商店中购买威力更强的武器和升级道具。游戏中也有BOSS的设定，比起杂兵，BOSS可谓巨大多了，攻击方式也多种多样。玩家们在对付BOSS时需要掌握它的攻击频率和招式，见招拆招，方可战胜BOSS。

除了合作过关模式外，游戏中还有生存模式。游戏开始后屏幕两边会涌来大量的机器人，玩家需要做的就是在保命的情况下干掉这些敌人。当然随着游戏的推进敌人的数量也会越来越多，攻击力和血量也会上升，因此队友间的配合将会显得非常重要。

作为一款画面风格独特且强调合作的下载游戏，玩法借鉴了大量经典游戏的元素，并且加入了时下比较流行的合作模式，可以说游戏一公布就吸引了众多玩家的眼球。虽然游戏还没有更进一步的消息放出，但从公布的实机影像上看，游戏的开发度应该颇高了，制作组也承诺会在年内上市。作为玩家的我们只好耐心等待咯！



■风格迥异但是喜感十足的四名角色



■游戏过程非常火爆欢乐



■合作才是这个游戏的真谛



美编 NINA

随着玩家研究的不断深入，《真・三国无双6》在动作与战斗系统方面的设定也被不断挖掘出来，种种迹象表明本作确实不是完美的一作。不过KT在DLC方面的表现倒是可以加分，服装和BGM继续免费，武器虽然收费，但价格仅为100日元，而且所得会捐的日本灾区，相信各位玩家也没什么好挑剔的了。值得一提的是最近游戏进行了1.01版更新，虽然没有修正多少判定问题，但还是让玩家看到了一些希望。本次研究依然由我们的老朋友绿燕来分析动作与战斗系统，最后纱迦会附上一些上期攻略的补遗内容。

真・三国无双6	Koei Tecmo	动作
多机种	真・三国无双6	日版
	2011年3月10日　1～2人	7200日元
	对应机种为PS3、X360。日版为PS3独占。	

研究中心 RESEARCH CENTER

《真・三国无双6》简单研究

先明确一点，本作玩到后期，我们可以发现与本作最像的一作《无双》就是——《无双大蛇》。无论是系统设定还是数值设定甚至BUG，两者都很像。接下来，我们来看看这次的系统以及各种设定。

文 绿燕

壹 武器印的选择

武器上的印可以看作是装备的道具。由于本作设定为可以在战场上随时随地更换武器和印，因此这次与以往不同的是注重“即时搭配”。下面来简单罗列一下。加成类的印效果都可以叠加，不可叠加的我会特别注明。

1. 无双槽+1

这个用处反而不大，因为本作不像《北斗无双》那样会有消耗多格无双槽的无双技。平时小兵很多，配上好属性好武器后蓄无双是很快的，并且小兵掉的老酒也是随处可见，真要连续放无双，就靠放一个吃一个酒壶都不成问题。所以这个印用途不大。

2. 各种基础能力增加

前期都很重要。关于本作的伤害算法，我从损血等各方面对比，看来是和5代（以及以前的2代、3代）一样用的是“平方相除”，即“攻击力的平方 × 招式威力 ÷ 对手防御力的平方”这样子的，后面再乘上各种倍率。由于是平方，那么500和600的实际差异是十分大的（250000和360000的差异）。因此前期这些加能力值的印很重要。到了后期，属性流开始强过数值流，因此反倒不必那么注重增加攻击数值了，只要增加防御和体力来提高生存能力就行。



3. 获得武功增加、印获得促进、交流法

这个不多说了，练人和练印以及刷绊时必备，练完了就不需要了。

4. 对武将强化

这个就是“《无双大蛇》系列”的“勇猛”。本能力对武将的伤害加成较明显，再加上高难度下敌将防御力很高，无论前后期都值得装上。

5. 攻击范围扩大

这个当然就是以前的真空书，作用是很明显的，但装不装或装几个倒是需要视情况而定。由于人物本身可以学到一个攻击范围扩大，再加上本作极其严重的判定BUG（下面会有详述），因此不需要装太多。一般来说，像戟这类本来就长的，不装都没啥问题，有人物自身那个足够了。而像爪子、旋棍之类的短兵器，有条件还是装个为好。

6. 移动速度上升

由于本作的故事模式只能骑最最慢的那匹劣马，因此临时装上两个此印来赶路还比那劣马快些。

7. 马术强化

别被印名称字面给骗了，要看下面的解说才行，作用是不落马。但是本作里，基本上不必为这个去担心，再加上故事模式只能乘坐那最慢的劣马，很多人宁可选择装两个移动上升来赶路。因此这个可以算是冷门印了。

8. 攻击耐性

逆天印之一，作用为任何时候受到武将的普通攻击、杂兵的普通攻击与蓄力攻击均无硬直。由于本作不像5代那样就算打上来无硬直也会停顿个十来帧，因此相当于是加强版的《战国无双

©TECMO KOEI GAMES CO.,LTD.All rights reserved.

2》里的“大山鸣动”。装了这个后，基本不会再被断招，受到武将的攻击也能从容逃离或防御其后续攻击，无论是进攻还是自保都变得容易很多。这个印装一个就行，装两个仍然扛不了武将的蓄力攻击。

9. 射击耐性

同样是相当有用的印。因为它的作用是降低所有效果类招式的伤害，但降低幅度不太大。考虑到一来本作中弓箭的威胁之高，颇有2代的弩兵以及《无双大蛇》的铁炮兵的风范，二来武将的无双绝大多数都是效果类招式。因此，在修罗难度弓兵很多的情况下装上两个还是能确实提高生存能力的。

10. 体力自动增加

徐徐增加的速度比较慢，时间短的话没什么作用。但这并不代表此印没用，因为本作的印可以在战场上随时更换。在赶路的时候把这个印换上，不知不觉也能补回不少体力。而且本作的小兵只会掉落+50体力的小包子，还并不常掉，没血了只能四处找坛子，所以平时赶路时多装装也会有不错的效果。

11. 无双自动增加

徐徐增加的速度同样不快。若是群战时，基本上不需要，因为打小兵蓄的和小兵掉的老酒完全足够。但是在一些需要单挑的地方，或者赶路时正好无双用掉了没补充，则可以临时装上，作为补充之用。

12. 二刀属性

本作最逆天的印，作用为可以同时带上两把武器的属性。正因为有了它，才真正出现了属性秒杀流。正好有几把武器（倚青　剑）都是属性等级高且装备印的格子多，非常适合与别的武器搭配二刀属性。这个印也是装一个就行。

13. 究极武艺

两把武器属性相同时，对敌伤害大增。加成伤害很高，装两个的话更明显。一般来说低星关卡是此印强于属性流，但高星关卡则仍是属性流强上很多。所以总体而言在修罗高星关卡下，究极武艺实用度



不如二刀属性高。

14. 属性攻击强化

与二刀属性搭配的逆天印，提升属性的等级效果明显。配合斩、风这类属性伤害非常高，使得本作后期迅速发展为《无双大蛇》的秒杀型了。

15. 属性攻击无效

这个的实用度反而不高。本作敌将AI很笨，而且属性只有无双武将有，只要不是多个无双武将一哄而上，很难出现中属性的情况。尤其是装了攻击耐性后，普通攻击阶段就能从容躲开或防住后续招式，基本不担心。若是面对多名无双武将有点担心，可以临时装上，虽然熟练的基本用不着。

16. 各种武器的天禀

这个当然视所装武器的需要了。一般来说在修罗高星关卡，使用的武器不是三星熟练度的都应该装上，不管是力型武器的旋风还是速型武器的跳跃取消都是对自保很有用的东西的东西，尤其是跳跃取消。

以上的印由于可以随时更换，因此在有些高难关卡不要嫌按暂停麻烦，根据即时的情况即时更换，才能做到游刃有余。

杂志库
ZAZHIKU.COM

贰 属性的选择

本作的属性分为炎、冰、雷、斩、风五种，平衡性相差很大，有特别强的和特别弱的。

1. 炎属性

和历代一样，是使敌人着火后徐徐减血。但本作的炎属性烧血之慢是历代之最，即使是6级炎属性配上属性攻击强化印，其烧血速度也连《真・三国无双3》里的炎都不如，更何况3代敌将满血是400，本作敌将满血是1000。所以“历代最废的炎属性”非本作的炎莫属了。

2. 冰属性

也和历代一样，一定几率使敌人冻结，冻结后不能动，只能挨打，并且冻结时目测有少量的伤害加成。不过由于本作中敌将AI本身比较笨，连续追打得使其到死都出不了手很容易，因此冰属性的冻结作用就打了折扣。再加上那点可以忽略不计的伤害加成，在本作中实在难有建树。

3. 雷属性

这个与5代的雷一样，一定几率追加雷劈，雷劈为固定数值的伤害（5代有无精灵印分别为50和75，本作也视雷属性等级有差别），配上属性攻击强化印的话更佳。而且雷劈和五代一样能使已经晕了的敌将继续晕。



4. 斩属性

和3代的斩差不多，在原招式伤害的基础上追加按对手最大体力的一定比例的伤害（属性等级会影响比例大小），且对小兵有一定几率即死（属性等级也会影响即死率的大小）。由于本作中高难度下的敌将防御力和体力普遍很高，因此斩属性继续毫无疑问地成为最强的伤害输出型属性。不带斩属性的招式也可以通过二刀属性印搭配一把高等级斩属性武器（如青　剑）来达到提升伤害输出的目的。

5. 风属性

本作的风属性意外地强，作用为带本属性的招式防御不能且在原招式伤害的基础上追加按对手最大体力的一定比例的伤害，但比例比斩属性小。这就是说，风属性相当于既是四代的阳玉，又有一定的斩属性效果。用二刀属性来复合风与斩两种属性再配上属性攻击强化印



的话，就能达到《无双大蛇》那种属性秒杀流的程度了。

属性的搭配，一般来说最佳的是风和斩，因为都有比例减血，换句话说就是无视防御力的，再加上风还使得招式防御不能，所以是最强大的组合。其次是雷+斩，也是比较强的组合，再次是雷+风。至于炎和冰这两种就显得比较杯具了。

属性搭配需要好的武器。配斩的话前面已提到了，可以使用青釭剑，带有5级斩属性和五个印格，配风的话可以使用疾风羽扇，带有6级风属性和五个印格。

X360版 《真・三国无双6》的X360美版现已上市。游戏锁区，支持3D显示，不可选择日文字幕和语言。与PS3版相比，游戏画面要更加明亮，存档时间明显缩短。但CG动画素质大幅降低，读盘时间似乎比PS3版还要漫长，帧数问题在X360版中一样存在。

叁 武器及常用招式的选择——

前期和中期自然是方天画戟最强，除了超大的攻击范围外和实用的 R1 效果，还有 C6 这个全程无敌且第一下防御不能的无耻招式，即使敌将出无双也只要出个 C6 就安然无恙。

到了后期，属性流崭露头角，那么，有多段带属性蓄力攻击的武器就开始翻身了。下面简单提一下一些比较实用的武器及其招式。

刀

C3 只按一下，只出有属性的那两下，配合跳跃取消，实乃居家旅行、杀人越货之良技。但要注意，C3 最后一下会比前一下判定近一点，所以若是范围堪堪能打到人的话，最后一下就会打漏，从而容易遭到反击。

手斧

一个 C4 就足够，出招收招都比四代快多了，而且还不是一段。

锁分铜

C2、C3、C4 都是两次属性，其中 C4 泛用性最广。

鬼神手甲

C4 两次属性，范围绝大，投技过程中还无敌。

旋刃盘

C3 多次属性判定，但需要控制距离，贴身无判定。

飞翔剑

C3 杀将利器。每把剑就是一次判定。

妖笔

C6 的墨球每个有属性，不过要用 C2 引爆比较麻烦，只有马岱自己靠 EX 技来引爆最为方便。

细剑

单挑 C1、C3 无限连。C3 刺晕，C1 抓，C3 再刺晕，如此循环，敌将放无双就跳跃取消走人。

双节棍

C3 为四次属性，C6 为五次属性，秒将很简单。

长柄双刀

C5 四次属性，同样秒将简单得很。

棍

C4 出招快，范围大，两次属性，无论清兵打将都很顺手。

碎棒

C3 三次属性，范围大，威力系数也高，同样十分强力。

多节鞭

C3 全程属性，但安全性不高，需要把敌将引出人堆才能使用。

双钺

C4 打击效果并存，射程远范围广，C6 大约有四次判定，均带属性，范围与威力均属上乘，无论清兵打将都很实用。

杂志库 ZAZHIKU.COM

枪

C3 两次属性，但不安全，同样需要把敌将引出人堆才行。但枪其它招式性能不差，组合实用能应付各种情况。值得一提的是枪的 C1 挺特别，可以受到将领的普攻和蓄力攻击都无硬直，只有无双能打断，即虎牢关吕布的那种钢体，在《真三国无双 ONLINE》中称为 4 级 SA（SA = Super Armor）。

螺旋枪

拥有最强的秒人招 C4 和骑马 C。风斩二属性复合配齐各种印，





即使是修罗十星关的敌将也是见谁秒谁。但 C4 需要控制好方向才能全中。

双鞭

C4 有两段判定，射程远。双鞭本身攻击高，招式威力系数高，普通攻击性能较好，能应付各种状况。

双剑

C4 两段属性，最强的双剑干将莫邪自带最高的 6 级斩属性，且普通攻击性能较好，贯彻“跑打跑”战术非常容易，而且 C4 配齐了印对将伤害够高。

弓

由于箭不穿透，所以人多时很难用。但只要一有单挑将领的机会，弓就非常强大，攻击段数多，C6 属性次数也多。

镖

与弓类似，虽然有穿透性，但普攻打不出硬直，需要在敌将眩晕或被冰住了才能安全地使用，但镖也是五支一发，次数摆在那里。

锡杖

虽然蓄力攻击都自带属性不能带武器属性，但却是惟一一个 C1 可带武器属性的。锡杖 C1 是个远程攻击，并且和别的 C1 一样破防，配上二刀属性和各种印后 C1 · 跳跃取消 · C1 的打法很轻松。

盾牌剑

这个其实总体来说不算强，只有 C4 两段属性且范围可以，论输出还不如铁扇。其余蓄力攻击都拿不出手。但这武器熟练度三星时，正前方会有自动防御效果，哪怕你正在出招，对面一招打上来你也会自动中断招式进行防御，相当于加强版的“无刀取”。当然这也有利有弊，弊端是招式又得从头出起了。

方天画戟

这个前面已提到了，霸道的范围和威力系数，全程无敌的 C6，实用的 R1，哪怕没有天禀时适应度只有一星，也照样能很容易地打过修罗高星关。

以上只是比较强势的武器，可以看到已经超过了一半了，而剩下的武器也不代表不好用，只是没有上述这些强势而已。但有个别几把虽然不弱，但由于一些 BUG 或设定缺陷，还是有点问题的。例如夏圈和铁扇，这两把武器不是真的短（三个范围扩大砸上去，匕首都比蛇矛长），而是普通攻击有好几下都存在判定问题（仍是下面会详述）。夏圈的蓄力攻击虽有很多是 360 度，但出招慢，自身移动性差，出一次至少中了 N 箭。铁扇相比之下强上很多，C4 实际能打 3 HITS，但除了需要把握方向外，近身也是毫无判定。铁扇主要还是弱在本身属性不齐。弩的箭矢虽能穿透，但出招实在慢，又属于力型武器没法跳跃取消，自身安全很成问题。锁镰前期很好用，但在后期却意外地弱势，本身的招式威力和武器攻击力低，所带属性也不强，蓄力招式大多是多段但却没一个有多次属性，而且多为长时间站在原地的多段攻击，一招出完也是可能已挨了 N 支箭了，比起与之有点类似的锁分铜来弱了很多。旋棍第一方是个很短的效果类招式，这就导致了攻击范围扩大对第一方没效果，这点很郁闷，招式和所带属性也都很一般，高难度用起来很吃力。其他武器基本上都还可以，不多赘述了。



肆 修罗难度高星关的注意事项



先做一下概述，本作的修罗难度仍然是有着那个“广大玩家普遍不喜欢但制作者就是不大肯改”的设定，那就是“高伤害，少补给，低 AI”。

本作的敌将 AI 从各方面来讲都不能令人满意。首先是出招，一般就会出个 C1 和 C2，很难得能见到 C3 与 C4，至于出 C5、C6 的几率像中大奖。其次是防守，敌将的防御意识算是历代最低了，你在他面前打几下他防了，你马上走到他身后他还傻乎乎地对着刚才的位置防，也就是说绕背根本不需要一般出招一边绕了，走着绕就行了。再次是受身，受身也很少会像 5 代那样出 JA 和 JC（本作当然也没 JC）了，而且落点更是一抓一个准。惟一对玩家有点威胁的也只有无双武将的无双技了。这次 NPC 出无双没有了那个发红蓄力，我们看见的发红实际就是我们放无双时那个特写，只是玩家角色出特写的时候时间是停止的，NPC 出则不停止，所以有机会逃走。

这次高难度可以分为前期和后期。前期对玩家角色有威胁的东西有两项，就是弓箭和敌将的无双，而后期则只有一样威胁，就是弓箭。当玩家角色的防御力和体力达到 MAX（一般 800 多）时，敌将的无双再也没有秒人这类情况出现了。

综上所述，高难度下最需要注意的无非就是避箭和避无双这两点。

避无双，主要得看对手是谁。首先有很多人的无双可以直接防掉。



有些无双最后一下防御崩坏，但崩坏的那些当然也是不损血的，所以完全可以停下攻击，采取防御就行。一些投技虽不能防御，但距离近，停下正在出的招，走远点也就是了。真正有威胁的，主要是一些广范围的防御不能的无双和空中无双。空中无双敌将一般一受身就会出，因此来得突然，一般来不及躲避。广范围防御不能的也一般来不及走出判定范围，这时就只能自己也放个无双了。因此对方是无双武将时，最好始终保持有一格无双槽，以备急用。

关于避箭。本作的弓箭，论单箭伤害并不能达到 2 代《猛将传》的弩兵和《无双大蛇》的铁炮兵那样的程度，而且射上来还没硬直，但胜在人多势众。动辄一百多人甚至数百人的弓箭手大军，可以使得箭矢毫不间断地连射，再加上本作弓箭命中率很高，因此威胁极大。即使装了两个射击耐性，也仍然难抵挡。如果要靠自己把弓箭手清完，则又比较难办，一来弓箭手会比较分散，二来你清兵过程中就会中不少箭。不过，有一点却是可以利用的。由于现在已不存在以往的 R1 弓箭构，因此弓箭手的射箭只是普通的方，不能像以前那样上下左右任意瞄准，那么箭就只能平射。所以平时想不挨箭，最好的办法是骑大象，赤兔马这次也很高，也能避开一部分箭。

只要做好这两点，本作的修罗十星也不过如此而已。

伍 系统设定存在的问题、BUG 以及其他

这作的系统是大杂烩，能看到很多历代作品的影子。不过，这大杂烩整合得并不好，出现的 BUG 实在不少。

1. 本作的打击判定普遍存在问题

判定 BUG 是本作最大的 BUG，其严重程度与《无双大蛇》的神速 BUG 相当。它主要有以下几个表现。

（1）部分武器在部分地形打不到本应打到的人。例如有些武器在平地上 JA 能扫到不少人，到了坡地上就出问题了。

（2）部分武器在部分地形打不到坛子。这个最典型的是弧刀在夷陵，我还专门做了段视频发到网上。

（3）部分武器在某些情况下判定怪异。例如骑马时往右侧挥了一刀，结果马的左边两个小兵被砍到出硬直了（不是三星力型武器）。

（4）当敌人很多时，在某一招的判定范围内打不到所有人。这个倒是有点像街机游戏《三国战记》1 代，当一个招式有效判定范围内人很多时，会有个别人不会被打到。这也是很多时候无故被小兵捅到的原因。

（5）所有障碍物都会“吃掉”打击类招式的判定。这次打击类招式不能隔墙打人了，因为任何地形障碍都会吃掉判定。例如一个从左向右挥的招，左边有个小矮墙或篱笆什么的，敌人在右边。那么这一招的判定就会在碰到这矮墙篱笆时被吃掉，等挥到敌人身上时就没判定了，然后你就挨打。还有就是在某些高出一段的桥的桥墩怎么出招都是打不到桥上的人的，因为桥也成了障碍，把判定给吃了。

这些问题变相地增加了难度，但这种“难度”当然不是大家想要的。近期游戏放出了 1.01 版更新，但只修了夏圈的判定，对这普遍存在的判定问题还是没动静，不得不说是令人失望的。



2.“判定线”名不副实

无双的老玩家都知道，用武器打人，武器是打不到人的，打到人的是武器上那条“白线”。而像真空书这类道具不能把武器变长，但把这白线变长了，所以实际判定长了。这条白线只在招式有判定的阶段才会出现，例如 4 代赵云的 C4 是转了两圈，但只有第二圈有这白线，所以赵云 C4 是要到第二圈才有判定。这条白线就是常说的“判定线”，它并不一定是白的，会根据招式所带属性有不同的颜色表现。一个招式哪段时间有判定，只要看哪段时间有判定线就知道了。

第一次出现判定线“名不副实”现象是《战国无双 2》，游戏中只要是带属性的招式，都是整个招式动作从头到尾都有判定线，而不是有攻击判定的帧数区间才带，造成了很大误导性。之后的“《无双大蛇》系列”也有



此情况。

而本作，判定线名不副实的情况更加严重。所有打击类招式都是动作从头到尾都有这条线，而不管那个时候还有没有判定了。这不但误导了玩家，连制作者本身也误导了，很多招式设置的判定起始与结束时间有很多问题，也没测试出来。

举几个简单的例子，戟的 C4，看似前方 180 度，其实只有偏左的 120 度左右有判定，到右边就没了。刀的 C3-F，也是右边没判定的。妖笔在五连击时的第五方，更是判定狭窄到类似个直刺。这些只是其中九牛一毛，实际问题太多太多了。

3. 投技判定问题不少

本作投技是历代最多。但很多投技的判定很成问题。明明能打到的距离，上一次能抓到，下一次可能就抓不到。有些投技可以抓浮空的对手，但也会出现有时抓得到有时抓不到的情况。

以上这些问题，都是判定方面的问题。作为一个动作游戏，判定出问题是很不应该的。而且这问题又让我想起了一件事，当初《真·三国无双 5》移植到 PC 上时出现了个灵异的判定 BUG：只要显示器刷新率不是 60HZ，就存在我前面所述的 6 代的大部分问题。而本作是家用机上惟一一作不基于帧数而基于时间的无双（基于帧若卡的话不会丢帧，表现为拖慢，基于时间则表现为丢帧），因此很可能在这方面存在着问题。不管问题的起因如何，官方都应当出个 1.02 之类的修正档进行修正，否则十周年作品有这么多大 BUG 那可是闹笑话了。



杂志库
ZAZHIKU.COM

快速练武功

本作白金之旅上最花时间的部分就是刷武功。刷武功时除了两把武器上必装获得武功增加之外，还有一个很好的办法，那就是双打。双打时任意一方打死武将，出战的两人均可获得同样的武功。建议玩家挑战编年史模式的时候全程开 2P 合作，这样至少能节省十多个小时的时间。

推荐的武器则是锁镰，锁镰的好处是不用下马，马上的通常攻击就可以轻松干掉敌将，不过难度必须限定为天国，如果难度调高的话这么打就不行了。另一个推荐的武器则是方天戟，方天戟的地面攻击虽然慢一点，但 C3 和 C6 的连击数都很高，因此可以顺便用来冲冲能力。



快速提升名声

100 万名声也是比较麻烦的一个奖杯，推荐的地点是地图西方的辽东制压战。因为过关后获得的名声多少与难度有关，因此打高难度的本关效率更高。用你最强的武将来这里挑战吧。先制压左、右、中三个据点，然后往最上方冲，总大将出现，轰杀总大将之后困难难度下 1 万 1 千点左右的名声就到手了。

刷刷刷推荐关卡

除了武功、名声之外，全武将绊值最高也是很耗时间的，不过玩家没有必要单独去刷，可以在刷武功和名声的时候顺道完成。最推荐的是“激战”类的关卡，此类关卡的特色是可随机提升某势力的武将能力，而且敌将比较密集。而相对来说效率最高的是地图左上方的寿春激战，该势力是随机提升吴势力的武将能力，因此玩家可以完全不带吴武将出战，重点提升其他势力的武将的绊。



角色换装出演过场动画

在过场动画里出现的武将穿的都是原配服装，大家一定很遗憾。不过有秘技可以解决这个问题。具体方法是先到ギャラリー里更改武将的服装，之后选择イベント再生，这样就可以看到换过服装后的过场动画了。注意之前选没有用，必须先在ギャラリー里换好，之后再看才会有效果。

此秘技对原始版本的《真·三国无双 6》也有效。

角色换装出战

在进行了 1.01 版本更新后，无双武将作为敌方登场时也可以换装出场了。方法很简单，在ギャラリー里更换或在编年史模式里选人更换均可。但部分特殊关卡的特殊角色似乎不适用。

修学士 BUG

修学士 500 问算是本作最有爱的情节，有读者来信要求登出全问题答案，老实说上期制作攻略的时候就有此意了，而且手上的 500 题及答案都已经准备好了，但后来发现了连发手柄 30 分钟搞定修学士的秘技，再登这些内容就显得有些不合时宜了（500 题大概需要 6 页才能登完）。

不过在修学士这 500 问里还是有一些小 BUG 的，这里说说我发现的一个：

问：庞统字子元，请问下面谁的字和庞统一样？

答：司马师。

但是大家知道，庞统的字其实是士元而不是子元，《三国演义》和《三国志》上都记载为士元。出现这个问题是因为日语里士元和子元发音相同，所以这个问题是错误的。



最终幻想IV 完全收藏	Square Enix	角色扮演
PSP ファイナルファンタジーIV コンプリートコレクション		日版
2011年3月24日	1人	5980日元
无对应周边		

作为系列的第四作，从发售至今被移植次数已经突破 10 次，平台也踏遍了家用机、掌机，乃至手机等各个领域，可谓是整个系列中最普及的一作。而在本作即将迎来二十岁生日的此刻，SE 让其以新的面貌登录 PSP，足见其诚意。本作在本篇的基础上还收录了后传《The After Years》，以及全新制作的《Iterlude》，使得本作成为了名副其实的"完全版"。因此，无论是玩过数遍的系列粉丝还是刚接触的玩家，本作都不容错过。

攻略透解 GUIDE THROUGH

通关时间：本篇约 15 小时
通关《Iterlude》篇约 3 小时
通关《The After Years》篇约 32 小时

文 洛克 & 宇宙 美编 NINA

系统解说

※本作可以在菜单中自由设定使用的语言，本文以日文版为准。



共通篇

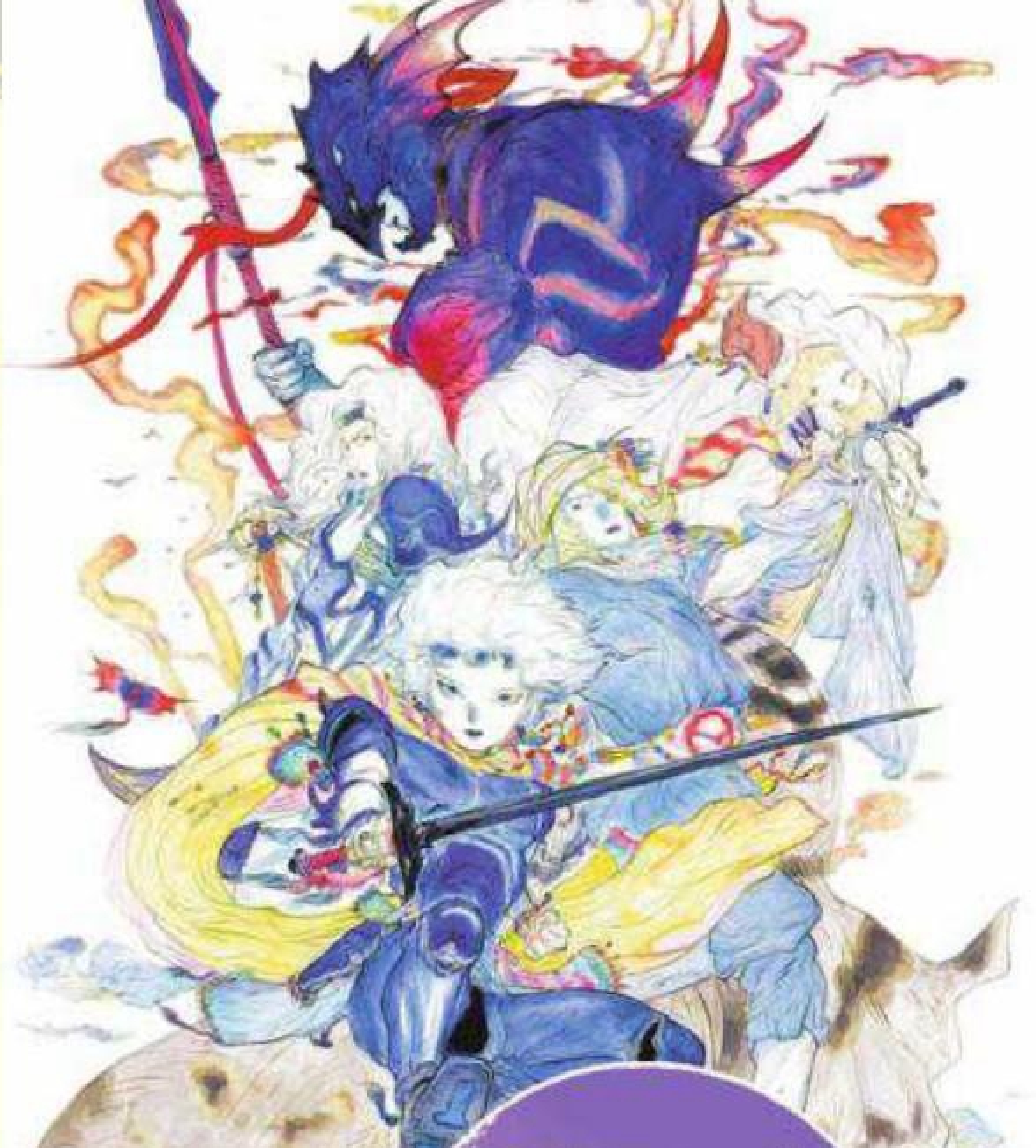
操作指南

操作指南	
按键	功能
十字键	角色移动、光标移动
△	开启菜单
○	对话、确定、调查
□	发动连携攻击
×	切换移动方式、取消
L\R	切换菜单显示内容、将技能切换为全体效果、战斗时可以显示选项信息、一起按下为逃跑
Start	暂停战斗、跳过剧情动画
Select	进入自动战斗模式

菜单说明

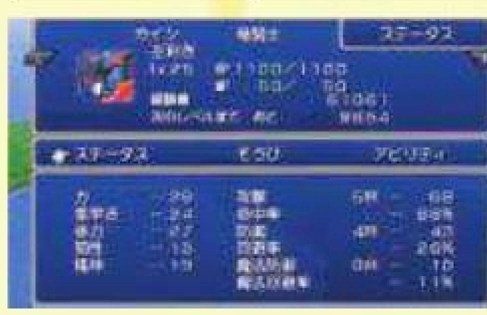
基础菜单	
选项	效果
アイテム	使用道具
まほう	魔法 & 技能，可在大地图中使用部分魔法 & 技能
バンド	查看角色可以发动的连携招式及发动条件（《The After Years》部分独有）
そうび	查看、更换装备
ステータス	查看角色状态
ならびかえ	战斗队列设定
たいけい	调整队列
コンフィグ	游戏设置
モンスター图鉴	查看怪物图鉴
セーブ	储存游戏，在迷宫中只有在记录点处才能使用该功能

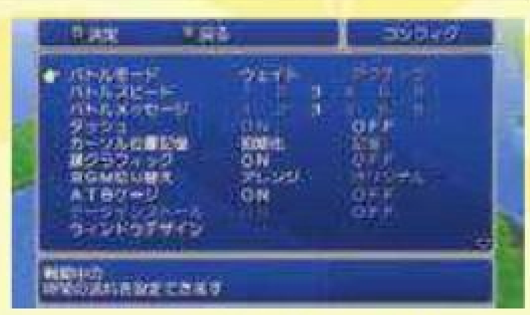
角色状态	
选项	效果
经验值	角色获得的经验值总额
次のレベルまで あと	升级所需经验
ステータス	查看角色数据
そうび	查看角色装备
アビリティ	查看角色技能
力	影响物理攻击力
素早さ	影响 ATB 槽的积蓄速度
体力	影响物理防御力和属性抵抗力
知性	影响魔法攻击力
精神	影响魔法防御力
攻击 & 命中率	物理攻击最大 HIT 数、攻击力、命中率
防御 & 回避率	物理防御最大 HIT 数、防御力、回避率
魔法防御 & 魔法回避率	魔法攻击防御力、回避率



ファイナルファンタジーIV ジ・アフターイヤーズ
FINAL FANTASY IV THE AFTER YEARS
FINAL FANTASY IV
ファイナルファンタジーIV

游戏设置	
选项	效果
バトルモード	设置战斗模式，其中ウェイト模式在选择魔法和道具期间时间不会流逝，适合新手使用；アクティブ模式则是在战斗中无论做什么时间都会流逝
バトルスピード	设置战斗速度，其中 1 为最快，6 为最慢，推荐新手选择较慢的速度适应游戏
バトルメッセージ	战斗中的提示信息速度设定，同样是左快右慢
ダッシュ	× 键作用更换，ON 为不按 X 键移动是奔跑，按住移动是慢走，反之亦然
カーソル位置记忆	设定每次行动时箭头指针是否从第一项开始，推荐选择第二项记忆
颜グラフィック	对话时是否显示角色头像
BGM 切り替え	替换 BGM
ATB ゲージ	是否显示 ATB 槽
データインストール	媒体安装
ウインドウデザイン	窗口设定
ボタンコンフィグ	按键设定





©SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.
ILLUSTRATION / ©2010 YOSHITAKA AMANO

杂志库 ZAZHIKU.COM

战斗画面解说



1. **指令选择**：可在此选择战斗指令，其中たたかう（进行物理攻击）、アイテム（使用道具）、ぼうぎょ（进入防御状态，危急时刻保命用）、チェンジ（切换队形，前后队列位置交换，受到偷袭时使用）四项为全角色共通指令。
2. **HP**：显示角色的当前 HP 及最大 HP，当前 HP 降至 0 后角色无法行动。
3. **MP**：角色当前 MP，当前 MP 低于技能所需 MP 时无法使用该技能。
4. **光标**：显示当前的攻击目标，按 L 键可将大部分单体技能变为左方全体效果，R 键则为右方全体效果。
5. **ATB 槽**：显示 ATB 槽的积累程度，ATB 槽蓄满后可对角色下达命令。
6. **技能**：显示当前角色所使用的技能名称。

魔法 & 召唤兽效果

白魔法

魔法	目标	消耗 MP	效果
ケアル	我方／敌方	3	HP 少量回复，对不死系敌人造成伤害
ケアルラ	我方／敌方	9	HP 回复，回复量约为“ケアル” 2 倍，对不死系敌人造成伤害
ケアルダ	我方／敌方	18	HP 回复，回复量约为“ケアルラ”3 倍 ，对不死系敌人造成伤害
ケアルガ	我方／敌方	40	HP 回复，回复量约为“ケアルダ”2 倍 ，对不死系敌人造成伤害
エスナ	我方／敌方	20	除战斗不能、スリップ、スロウ、ストップ以外的异常状态回复
レイズ	我方／敌	8	战斗不能状态回复，对不死系敌人造成即死效果
アレイズ	我方／敌方	52	战斗不能状态回复，HP 全满 ，对不死系敌人造成即死效果
ブリンク	我方／敌方	8	制作出分身，回避两次物理攻击
プロテス	我方／敌方	9	提升防御，减轻物理伤害
シェル	我方／敌方	10	提升魔法防御，减轻魔法伤害
レビテト	我方	8	令身体浮起，以回避“クエイク”、“地震”等攻击所造成的伤害
ホールド	我方／敌方	5	令目标陷入麻痹状态
サイレス	我方／敌方	8	令目标陷入沉默状态
コンフュ	我方／敌方	10	令目标陷入混乱状态
スロウ	我方／敌	14	目标 ATB 槽回复速度减慢，是 BOSS 战中最常用的技能
ディスペル	我方／敌方	12	狂战士、スリップ、スロウ、ヘイスト、プロテス、シェル、リフレク、ブリンク等状态无效化
ライブラ	我方／敌方	1	调查目标 HP 和弱点
ヘイスト	我方／敌方	25	ATB 槽回复速度加快，是强化我方最有效的手段
バーサク	我方／敌方	18	使目标进入狂战士状态，物理攻击威力 1.5 倍，但不可对目标下达指令，目标只会使用物理攻击
リフレク	我方／敌方	30	一定时间内张开魔法反射盾
テレポ	我方全体	10	从战场逃离，不损失金钱；在迷宫中使用，直接回到地面（部分迷宫或房间中使用无效）
ミニマム	我方／敌方	6	进入こびと（缩小）状态，或者另こびと状态还原。
サイトロ	–	2	查看地图
ホーリー	我方／敌方	46	圣属性攻击

黑魔法

魔法	目标	消耗 MP	效果
ファイア	我方／敌方	5	火属性低威力攻击
ファイラ	我方／敌方	15	火属性中威力攻击
ファイガ	我方／敌方	30	火属性高威力攻击
ブリザド	我方／敌方	5	冰属性低威力攻击
ブリザラ	我方／敌方	15	冰属性中威力攻击
ブリザガ	我方／敌方	30	冰属性高威力攻击
サンダー	我方／敌方	5	雷属性低威力攻击
サンダラ	我方／敌方	15	雷属性中威力攻击
サンダガ	我方／敌方	30	雷属性高威力攻击
トード	我方／敌方	7	把指定对象变成青蛙（或从青蛙状态还原）
ポーキー	我方／敌方	1	把指定对象变成猪（或从猪状态还原）
バイオ	我方／敌方	20	无属性攻击，受攻击对象 HP 缓缓减少
トルネド	我方／敌方	25	使对象处于濒死状态
クエイク	敌方全体	30	利用地震攻击地面上的敌人
ポイズン	我方／敌方	2	使对象进入中毒状态
スリプル	我方／敌方	12	使对象进入睡眠状态
ブレイク	我方／敌方	15	使对象进入石化状态
ストップ	我方／敌方	15	一定时间内使对象进入停止状态
デジョン	我方全体	4	返回之前身处的一层迷宫
デス	我方／敌方	35	即死攻击，对有抗性的敌人无法发挥作用
ドレイン	我方／敌方	18	从对象身上吸取 HP，对不死系怪物有反作用
アスピル	我方／敌方	0	从对象身上吸取 MP，对不死系怪物有反效果
メテオ	我方／敌方	99	高威力圣属性陨石坠落攻击
フレア	我方／敌方	50	高威力核融合攻击

召唤兽

召唤兽	目标	消耗 MP	效果
タイタン	敌方全体	40	中威力地震攻击
チョコボ	敌方单体	7	低威力无属性攻击
シヴァ	敌方全体	30	中威力冰属性攻击
ラムウ	敌方全体	30	中威力雷属性攻击
イフリート	敌方全体	30	中威力炎属性攻击
ドラゴン	敌方全体	20	无属性吐息攻击
シルフ	敌方单体	25	吸取敌人 HP 回复我方全员
オーディン	敌方全体	45	即死攻击，对有抗性的敌人无法发挥作用
リヴァイア	敌方全体	50	敌全体攻击
アスラ	我方全体	50	对我方全体随机使用ケアルダ、プロテス、レイズ中其中一种白魔法
バハムート	敌方全体	60	无属性超高威力攻击
ボム	敌方单体	10	召唤ボム自爆攻击
ゴブリン	敌方单体	1	低威力无属性攻击
コカトリス	敌方单体	15	石化攻击，石化不成功则造成 1 伤害
マインドF	敌方单体	18	无属性攻击，附带麻痹和 HP 缓缓下降状态

《The After Years》独有系统

连携

连携系统是指利用同伴之间的技能组合发动更为强力的攻击，称为连携技。连携技发动条件是须要发动的角色都处于可下达指令状态（ATB 槽满）而且消耗一定的 MP。不同的同伴组合之间，只有特定的招式能组合起来成为连携技，比如セシル的普通攻击加ローザ的白魔法。

以这对组合为例，在セシル选择指令的时候按→调出相关菜单，依次选择“バンド”、“バンド技を探す”。接着把连携角色指定为ローザ，然后选择ローザ的白魔法。相反，如果输入指令的是ローザ，指定了セシル之后就要选择他的普通攻击。接着两人就会同时进入咏唱状态，咏唱结束后就会使出连携技。而使用过一次的连携技，名称会被记录下来，下次再要发动的时候只要在“バンド”菜单里选择招式名称即可。需要注意的是，如果选择了两个本来不能组合的角色或技能，连携就会发动失败，行动槽也会清零。

月相系统

月相系统最初在 08 年的手机配信的后传里就已经出现，没接触过的玩家可能比较陌生。当玩家在游戏中进行住宿、扎帐篷等动作会造成游戏中的时间流逝，令月相发生变化。不同的月相对战斗的双方所发动的攻击、魔法、技能都有提成或削减的作用。当前的月相可在基础菜单中的右下角查看。需要注意的是，有些非常强力的敌人只有在特定月相下才会出现，如果自身实力不够的话，可以采取改变月相的方法躲避这些敌人。

月相影响战斗情况表

月相	影响
新月	技能伤害增加，白魔法效果减弱
上弦月	物理攻击伤害增加，技能伤害减弱
满月	黑魔法效果增加，物理攻击伤害减弱
下弦月	白魔法效果增加，黑魔法效果减弱



《最终幻想Ⅳ Iterlude》简易流程

《最终幻想Ⅳ Iterlude》是本作新增的一个剧本，为玩家讲述了《最终幻想Ⅳ》和《最终幻想Ⅳ 月之归还》中间所发生的故事，《Iterlude》的流程长度非常短，就算拿齐全部宝箱也只需要5小时就能通关，对光之骑士塞西尔（セシル）和罗莎（ローザ）之间的爱情故事感兴趣的玩家不妨尝试一下该剧本。

バロン城

①在睡梦中的セシル听到一个神秘人的声音，正在困惑之时，恋人ローザ将他摇醒，原来今天是达姆西安（ダムシアン）举行复兴纪念典礼的日子，赤之翼已经在城外等候多时。

②离开城堡前可以先去1F右边搜刮宝箱，离开巴隆城来到赤之翼的飞空艇，和掌舵的ビッグス对话，飞空艇就会自动前往目的地ダムシアン城。

幻兽の町

①画面切换到幻兽の町，此时玩家操控角色改为召唤师莉迪娅（リディア），这个地区有不少宝箱，不要错过。

②通过传送阵到达上层，搜刮完宝箱后去西南方和阿修罗（アスラ）对话，リディア得知ダムシアン城将要举行庆典的事情，通过アスラ所在的传送点到达现世。

ダムシアン城

①剧情后重新控制セシル一行人，下船后先沿着城堡外围向右前进进入宝物库开宝箱。

②进入城堡后一路向上到达王之间触发剧情。剧情后和基尔巴德（ギルバード）对话，セシル提出想要查看水晶的意见。

③进入隐藏门和波罗姆（ポロム）两姐弟对话，看到火之水晶平安无事的摆放在祭坛上，セシル终于安心。但出去的时候セシル又感觉到一种异样的气息而不安。

④出去后接到士兵报道，据说霍布斯山（ホブスの山）的山顶附近发现了受伤的法布尔（ファブール）武僧。杨（ヤン）听到消息后决定和セシル、ローザ一同前往救助。

ホブスの山

①ホブスの山在地图的东北方，出城堡后先往东过桥，再一路向东北方行进即可到达。由于现在队伍平均等级在30以上，且ローザ已习得主要的白魔法，因此战斗难度不高。

②来到山顶后发现分支道路，其中左边是宝箱和记录点，右边深入则是BOSS战。朝右走到山顶发现报道中所说的武僧，在ローザ的治疗下两名武僧总算没有大碍。武僧们表示，ヤン的妻子希拉（シーラ）即将临产，他们就是为了告诉这个喜事才千里迢迢赶来，不料却遭到魔物袭击。谈话之间，刚才袭击武僧的怪物再度出现，随后进入BOSS战。



③BOSS的实力不强，战斗中让ローザ专职恢复，其余4人使用普通攻击即可解决。BOSS在HP不多的时候会发动全体攻击的爆炸，对全员造成400左右的伤害，之后在场景上出现6只杂鱼，逐一解决即可。

④得知妻子快要临产的ヤン自然要赶回ファブール照顾她，接下来的路不难，一路前进即可回到大地图。目的地ファブール位于地图东南方向，可以使用白魔法“サイトロ”查看具体位置。

ファブ-ル

①进入城堡前推荐将武僧的装备全部卸下，可以卖一点钱。踩下城堡3F王之间右侧有一处机关可进入隐藏通道获得宝箱。来到左の塔3F发生剧情，シーラ终于生下一名女婴，ヤン希望セシル给自己的女儿起一个名字，不论玩家选择哪一项，孩子的名字都是アーシュラ（意为神圣的少女）。

②此时ファルコン号突然到来，回到城堡后见到希德（シド）和同行的ポロム姐弟。原来地底的封印の洞窟出现很多魔物，单靠矮人一族已无法阻止，矮人族希望セシル能支援他们，出发前セシル发觉ローザ的身体似乎有些不适，决定让她留下休息。出城进入飞空艇，和掌舵的NPC对话即可出发。

封印の洞窟

①离开前可根据自身经济实力给队伍中的角色替换些装备，并推荐多购买一点フェニックスの尾。洞窟中敌人的实力要强出不少，尤其是调查门后的强制战斗。和本篇一样，调查各扇门之后会遇到强敌アサルトドアー，被它锁定的角色在下一回合必定死亡，除了活用白魔法复活外，推荐使用强力的黑魔法直接秒杀它。

②洞窟的内部构造和本篇没有多大出入，基本上是一条路走到底。来到B5F深处会和本篇一样和デモンズウォール发生BOSS战，打法依然是利用加速魔法“ヘイスト”和减速魔法“スロウ”加快战斗节奏，并对两名物理系角色使用“バーサク”增加攻击力。

③胜利后进入水晶房间遇到リディア。原路回到飞空艇和露卡（ルカ）对话会发生剧情，和掌舵的NPC对话前往下一个目的巴比尔塔（バブイルの塔）。



杂志库
ZAZHIKU.COM

エブラ-ナの洞窟

①在飞往バブイルの塔的途中，画面会切换到艾吉（エッジー方），他的能力足以应付接下来的战斗。此迷宫道路、宝箱位置甚至是隐藏通道还是和本篇一样（厂商这个偷懒啊……），这里就不再多说。之后一路前进来到バブイルの塔，エッジ发现这里有被侵入的痕迹，决定展开调查。

バブイルの塔



①进入前推荐花光身上的钱给角色更新装备，进入后每层都会遇到一个BOSS，胜利后リディア会习得一种召唤魔法，其中B13F的BOSS弱点属性为火；B12F的BOSS会用魔法把我方变成青蛙，弱点属性为圣；B11F的BOSS弱点属性为冰；B10F的BOSS会频繁使用クエイク攻击，只要在战斗前对全员使用レビテト即可免除威胁（如果此时等级不够没习得该魔法，只能使用减速战术硬抗）。此外，此层和房间中的NPC对话可进入开发室，里面能获得不少道具，在开发室和NPC再次对话则能回到バブイルの塔。

②进入B9F发生剧情リディア脱队，此时进入BOSS战。战斗中推荐使用黑魔法サンダガ作为主力输出，将其中任意一个BOSS的HP削减到一定程度后敌人会合体。战斗进行到一定程度后エッジ乱入，可以对他使用“バーサク”加快战斗节奏。

③胜利后依然没有看到リディア的踪影，众人只好继续深入。在B6F终于看到リディア，エッジ一眼便看穿对方是魔物假扮的リディア，被认出真身后一场战斗自然无法避免，在战斗中リディア会依次召唤出希瓦、拉姆、伊夫里特和泰坦，用它们的弱点属性对付即可。4个召唤兽都打败后，假リディア会召唤出巴哈姆特（バハムート），此时只要经过一定时间就会发生剧情，真正的リディア出现并加入我方。

④终于能攻击到假リディア了，由于我方有5人，且リディア拥有全部召唤魔法，因此战斗毫无难度。回到城堡后，セシル得知原来之前ローザ身体不适是因为有喜在身的缘故，得知真相的伙伴们纷纷祝福セシル。另一方面，龙骑士凯因（カイン）也听到那个不协调的声音，一场更大的风暴，似乎正在慢慢接近……



※至此《插曲》部分流程全部结束，通关后会要求玩家生成一个存档。

杂志库
ZAZHIKU.COM

《最终幻想IV The After Years》流程

后传的故事发生在本篇结束的10年后，故事以セシル与ローザ的儿子セオドア王子为主人公，采用独特的叙述形式为玩家讲述本篇之后的故事。下面的流程部分将按照游戏所对应的章节进行攻略，每个章节将在开头交代该章节的故事情节，流程中只提示要点方便攻关。

セオドア篇 最后の赤い翼

剧情简介

セオドア王子为了成为真正的骑士，而踏上了前往アダマン岛接受骑士试炼的旅程。初次远征的他在队长ビッグス带领的"赤い翼"陪同下顺利抵达了アダマン岛。独自进入洞窟的他虽然遇到了些麻烦，但生死关头王子觉醒了自身的力量并将怪物击倒，成功获得了"骑士之证"。返航途中，赤い翼遇到了大量怪物袭击，最终寡不敌众飞空艇坠落。与此同时，王都バロン城也遭遇了大量怪物袭击，坚守到最后一刻的セシル在目送シド带ローザ安全离开后被一名神秘少女所击败并抓走。

飞空艇坠落后，在队长保护下而得以幸存的王子独自一人返回王都，途中还与一位不愿透露姓名的神秘男子相遇同行。为了以最快的速度返回王城，两人来到了"祈りの馆"找到了ポロム帮忙。在他的帮助下两人穿过了デビルロード，利用"昔の水路"潜入王城的两人开始了分头行动。找到了セシル的神秘男子因为察觉到他的异样而没有将父亲的下落告诉王子。随后，セシル下达了对神秘人的追杀令，走投无路的二人在"ミストの洞窟"成功摆脱了追兵，并且神秘人道出了自己就是曾经的龙骑士カイン，本章也就此落下帷幕。



流程要点

ミスリルの村

和飞空艇上全部人员对话过一次触发剧情，之后离开飞空艇旁边就是ミスリルの村，进村之后从随行的士兵出了解到月相变化对战斗的影响，随后告知王子需要等到满月才可进入试炼洞窟，我们稍作补给后便可进入旁边的旅馆休息到满月为止，满月后离开宿屋就会得到情报让我们去试炼洞窟。

※游戏村落的平地地形如果出现有东西挡路过不去的情况，就说明此处有隐藏道具，调查即可获得。



アダマン岛の洞窟

进入洞窟后先将为我们准备的补给品宝箱全部开启，两名队友加入后与上方女子对话即可进入洞窟。洞窟的B1F会进行类似教学的战斗，战斗中队长会给我们讲述月相的影响，以及连携的发动方式（详见系统部分）。到达BF2队长等人离队后可以先到上方记忆阵中存档，之后继续向深处行进，由于这里的敌人不是很强，所以基本不会给セオドア造成太大威胁，可以适当提升一下等级，HP不多时可以用白魔法进行回复。前进到B4F，拿取宝箱时会进行BOSS战。胜利之后返回洞口队长离队，之后赶往飞空艇。

BOSS：サンドウォーム

此BOSS只会普通攻击和旋风攻击，伤害都不是很高，但还是需要及时用白魔法或道具回复。当BOSS第一次使用旋风攻击时会发生剧情，剧情过后主角觉醒，两三回合即可解决掉BOSS。

飞空艇

到达飞空艇后与队长对话即可返航，在途中会与魔物进行战斗，这次敌人虽然是杂兵，但是实力远比洞窟的BOSS要强，利用满月的优势尽量使用队长的中级火魔法对敌人攻击，而其他人主要以回复为主，物理攻击为辅，这样消灭敌人也不难。

バロン城

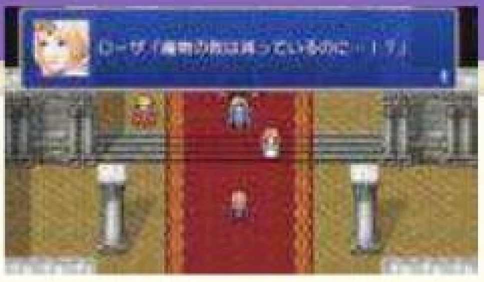
セシル可以行动后月相由满月变为下弦月，由于大部分道路都有士兵把守，所以セシル可以行进的路线目前只有右侧一条，途中会在特定的地点遇到魔物杂兵进行强制战斗，轻松消灭后来到右塔，最上层消灭杂兵并救出一名女性后，返回最开始的地方，向左侧走会遇到被袭击的士兵，消灭袭击他的魔物后ローザ加入，出门继续向上走シド加入。之后从シド出来的地方前进会遇到三场强制战斗，注意敌人会用旋风魔法和死之宣告等强力技能，要注意回复和使用道具复活。胜利后シド和ローザ离队，随后要与神秘少女带来的バハムート的战斗。此战强制败北。

飞空艇

离开飞空艇的地点后向左走会受到怪物围攻，第一战比较好对付，而第二战的フレイムドッグ在几回合后会使用"ほのお"强制将王子HP变为1，此时神秘人出现将王子救下结束战斗。随后两人决定向西边的"ミシディア"前进。

ミシディア

到达这里后直接前往上方的"祈りの馆"，剧情后黑白魔导士加入，之后就可以打开村子右侧原本不能进入的屋子，进入デビルロード。



デビルロード

来到这里后会发现很多传送装置，虽然比较多，但是每次传送后的分歧并不是特别乱，要想收集全部宝箱的话就一定要记清楚每次进入的传送点的位置，这样才能避免走冤枉路。经过中央的记忆点后会到达另一侧的デビルロード，这里的装置踩上后道路就会被封死，这里可以先顺着右侧可以行进的道路来到右上角，然后一路向左走，遇见封死的路后开始向下走，走到左下角时只需要一路向上即可离开。

バロンの町

来到这里后可以收集一下道具，随后前往バロン城却发现不让进入，于是再度返回バロンの町找シド的家人要到"バロンのカギ"，然后村子左侧的下水道的门就可以打开了，进入这里向バロン城进发。

昔の水路

进入前最好将月相调整为满月来增加黑魔法的输出量，进入这里后不要忘记入口处的隐藏宝箱。之后来到B4F，这里的宝箱多集中在下侧，而出口在右上。到达B3F后要注意这里的很多墙壁都是可以穿越的，下水后连续两次穿越右侧墙壁可以到达装有"万能药"的宝箱处，之后从这里向右再次穿越一道墙壁再向上即可离开本层（注意左下角有个宝箱调查后是怪物，HP2400，消灭后可以获得一把不错的雷属性武器）。B2F没有岔路，直接前进即可。最后的B1F有个存档点，记得回复存档后就可以离开进入バロン城了。

バロン城

王子和黑白魔道士离队后先控制神秘人去左侧的牢房可以发现大量僵尸化的士兵，之后来到王座调查，剧情后神秘人决定带着王子离开这里，由于出城后发现飞空艇失踪了，二人只能被迫前往“ミストの洞窟”（此时二人习得バンド技“クロススラッシュ”）。

ミストの洞窟

进入这里前确保不要处于满月，不然会有几率碰到一种叫“らいりゅう”的怪物，有很高几率被全灭。先在门口的剧情战斗消灭杂兵即可进入洞窟。B1F 下方房间内的ネミングウェイ现在没有作用，通关之后才会追加对应的隐藏要素。走到一半的时候会发生事件，王子从桥上掉落，神秘人也只能跟着追了下去（此层的其他宝箱可以以后再来收集）。掉到 B2F 后向左上走就可以离开了，注意记忆点房间中有商人，可以在此时进行一下补给再前进。B3F 没有岔路，出口在右上方，出去后又会来到右侧的 B2F，本层的右侧会发生 BOSS 战，胜利后即可顺着 B1F 的通路结束本章的剧情了。



BOSS：アンダグランダ

HP7000，敌人的じしん伤害较大且为全体攻击，一定要注意回复，这里可以让神秘人进行主攻，王子专心回复适当进攻即可，推荐当王子到达 25 级以上时再来挑战会轻松许多。

リディア篇 闭ざされた幻兽たち

剧情简介

正篇最终战结束数年后，再次回到幻界探望幻兽王的リディア在这里遇上了幻兽全部被石化的事件。欲把这件事告诉大家的她离开“幻兽の洞窟”后，马上就遭到了强大怪物的袭击，还好ルカ及时相救。

还没容两人歇息片刻，ドワーフの城就受到了“赤い翼”的飞空艇袭击。火速赶回的两人从国王口中得知，水晶被一名神秘少女夺走了。リディア决定去封印洞窟守护另外一块水晶，ルカ等人也决定一同前往。然而当她们拿到了水晶不久就遇上了神秘少女，在其压倒性的实力面前，众人最终不敌并被抢走了水晶。カルコ和ブリーナ也因此而昏迷不醒，无奈之下只好先将她们带回飞空艇。



正要开始追查神秘少女下落的两人回到地面不久就遇上“赤い翼”的袭击，逃跑途中飞空艇零件还发生了损坏，只能先去修复飞空艇。虽然两人在“アガルトの矿山”成功找到了大部分零件，但是仍缺一部分关键零件，ルカ想用カルコ和ブリーナ两个人偶当做材料却被リディア制止，同时拿出了代替品。随后ルカ不仅修复了飞空艇，カルコ和ブリーナ也再度重生过来。准备再次出发的两人受到了召唤兽タイタン的攻击，千钧一发之际黑衣男子出现并解救了大家，リディア篇到此结束。

流程要点

幻兽の町

在这里我们可以先回收一下道具，然后通往最下层的隐藏传送点，之后来到下层的“幻王の间”发生剧情，随后返回上层前往“幻兽の洞窟”。

幻兽の洞窟

来到这里战斗一次后リディア会发现自己的召唤魔法已经不能使用了，这个迷宫的大部分宝箱都需要穿过墙壁的隐藏道路才能获得，B3F 的隐藏道路在右侧，进入后可以上下移动来获取两处宝箱，之后再从左侧的隐藏通路回到出口进入 B2F。从这里到 B1F 的出口都是很简单的道路，注意 B1F 出口附近上方有隐藏的宝箱回收，随后离开洞窟会遭遇剧情战斗，幸好ルカ及时赶来才得以脱身。

ドワ-フの城

到达城中后直接去见国王，剧情过后不要着急离开，先将城堡左右塔中的道具回收，然后返回飞空艇。カルコ和ブリーナ加入后就应该起程前往“封印の洞窟”了，不过先别不着急去那里，先去收集一些较为强力的装备。

ククロの家

该地点在ドワーフの城的南方，来这里的目的就是拿 2 楼书架的“天使の洋服”。收齐ククロ矿石后也可以来这里做强力的武器。

シルフの洞窟

该洞窟位于大地图的西北部，里面可以收服コカトリス和ゴブリン两种召唤兽，同时也能获得大量道具和装备，为我们增加不少战斗力。此外按照 B1F 南侧入口→ B2F 南侧入口→ B1F → B2F 最北侧入口的方式可以找到シルフ的家。

トメラの村

位于ドワーフの城的西南方，这里有道具屋可以进行补给。

杂志库 ZAZHIKU.COM

封印の洞窟

这个洞窟位于トメラの村的左侧，合力解开了洞口的封印便可前行。从 B1F 的左侧小屋中前进到 B1F 的另一个区域，调查右侧的门会发生强制战斗，注意敌人的“9ディメンジョン”为即死攻击，装备“天使の洋服”可以完全防御，攻击的时候建议让リディア使用停止魔法来辅助战斗。胜利后门后的房间里面可以获得道具，从右下来到 B2F。这里上方左数和右数第二扇门都带有强制战斗，敌人和 B1F 的相同，回收宝箱后从左下来到 B3F（B2F 上方左数第二道门内有记忆点），B3F 的出口在左下角，从中间的绳索下来即可，之后在 B4F 存档后经过一个区域后即可到达最深处的クリスタルルーム，在这里获得暗の水晶后离开时进入 BOSS 战，胜利后原路返回离开。

BOSS：デモンズウォ-ル

这个 BOSS 会不断向我方移动，到达中央后每次攻击为单体即死效果（基本不会出现），我方进攻时可以利用“クモの糸”给 BOSS 附加减速状态，这样战斗难度会大大下降，交战前推荐将月相调整到满月，并利用黑魔法进行猛攻即可。BOSS 的クラッシュダウン即死魔法也可以用“天使の洋服”来完全防御。

ファルコン

回到飞空艇后选择“地上に行く”后就会进入自动驾驶状态，在半路发生剧情，カルコ和ブリーナ失控，击败他们后飞空艇遭到“赤い翼”的袭击，众人只得逃跑。

BOSS：カルコ、ブリ-ナ

カルコ的 HP 为 730，ブリーナ为 600，由于本战リディア不能攻击，所以一定要分配好攻击和回复的时机，建议先杀掉会进行回复的ブリーナ，之后再对カルコ进攻，カルコ会使用普通攻击、雷电、火焰、海啸轮流攻击我方，其中雷电的伤害很高，可以选择在每次中了雷电后进行回复，把握好节奏就比较容易取胜。

アガルトの矿山

来这里要寻找修理飞空艇的零件，这里的道路比较清晰，除了回收宝箱的地方之外只有一条道路。到达 B3F 后可以在右上方进行存档顺便调整为上弦月。前往 B4F，先去上方的小屋内随机遇敌，如果是上弦月的话就会遇到一种叫做“クアルトパペット”的敌人，从这种敌人身上可以打出掉落品“ミスリルナット”和“ミスリルボルト”（关系到本章最后剧情时カルコ和ブリーナ是否被解体）。在右侧休息后就可以调查右上角的宝箱进入 BOSS 战，胜利后获得修理用的“アガルトタイト”，之后原路返回飞空艇。

BOSS：アガルトタイマイ

HP6000，BOSS 有两种形态，蓝色时只会使用物理攻击且伤害很低，此时对火属性吸收，雷属性为弱点，当 BOSS 对自己使用火魔法后就会进入另一种形态，这种形态弱点是冰属性，火属性依旧是吸收，此时 BOSS 的火焰放射基本上可以削减我方一半 HP，一定要及时使用冰魔法令其改变形态，如果慢了的话 BOSS 还会使用一招威力可以秒杀我方全体的火属性魔法。鉴于此种情况，我们可以让リディア看到 BOSS 开始改变形态时就准备释放冰魔法，这样就可以恰好阻止 BOSS 的秒杀技能，掌握时机后就会变得很轻松。

ファルコン



此时ルカ想用カルコ和ブリーナ当做材料修复飞空艇，如果之前没在 B4F 收集所需材料（“ミスリルゼンマイ”、“ミスリルナット”和“ミスリルボルト”），此时カルコ和ブリーナ就会被解体当做飞空艇的修复素材。

BOSS：タイタン

HP13000，将其 HP 消耗 1300 的时候会发生一次剧情，随后 BOSS 便会开始攻击，敌人除了普通攻击只有じしん（地震）一个技能，我们尽量利用满月时的黑魔法对 BOSS 进行攻击，效率很高。ルカ注意适时进行回复，战胜 BOSS 只是时间问题。当 BOSS 的 HP 为 0 时会出现剧情，一个地震我方 HP 只剩下 1，此时黑衣男出现将 BOSS 消灭。

ヤン篇 ファブ - ルの师父

剧情简介

与往常一样跟弟子一起进行训练的ヤン突然接到消息，自己女儿因为不满父亲而独自到山中修炼，而バロン城被大量邪气笼罩，国王下令赤い翼在各地抢夺水晶。深知セシル不会做出这种事的ヤン决定先出发去寻找自己的女儿。

众人来到了ホブス山山顶，正好遇上了被怪物袭击的公主并她救出。交谈后得知公主骑士是想要调查前几天落下的流星而来。为了不让女儿受到伤害，ヤン便决定与女儿一同前往。来到流星落下的地点，众人发现这里瘴气十分严重，而且深处一块墓碑的精灵还说了与水晶相关的事。一头雾水的ヤン感觉到发生了什么，随即返回ファブール城。

就在他们再次经过ホブス山的时候，ファブール城受到了“赤い翼”的袭击。火速赶回的ヤン迅速组织了士兵们防守。恶战过后，ヤン虽然击退了“赤い翼”。但水晶却被夺走了，不甘心的ヤン决定亲自造访バロン城向セシル问个究竟。

前往バロン城的时候，众人再次受到了怪物袭击。燃料不足的他们只能找附近的岛屿靠岸寻找补给。出于对独自寻找燃料的父亲的担心，公主还是和武僧们一同寻找父亲下落。

就在独自前进的路上，ヤン和公主渐渐回忆起两人之间的羁绊。最终公主在与大海龟战斗中懂得了父亲的真意，ヤン也及时出现救女儿于危难中。合力击败海龟后，ヤン认同了女儿的实力，决定以后将其作为自己的弟子进行训练。获得了燃料的第二天，众人再一次踏上了前往バロン城的路途，然而航行没多久船就被大海的漩涡所吞……本章暂告一段落。



流程要点

ファブ - ル城

可以行动后先前往王座发生剧情，随后即可离开。

ホブス山



ホブス山位于ファブール城的西边，道路比较简单，沿路收集宝箱后来到山顶会发现アーシュラ被怪物围攻，公主会独自解决，剩下的炸弹 BOSS 则由众人合力解决。胜利后继续向山的西口前进，山的西口可以进行道具的补给，随后离开前往流星落下地点。

BOSS：マザ - ボム

这个 BOSS 远不如想象的强力，在物攻优秀的我方面前显得不堪一击。消耗 BOSS 一定 HP 后它会进行大爆发，大概能造成 70 点左右的伤害。之后会分身为ボム ×3 和ベイニーボム ×3，同样能轻松解决。

流星落下迹

到达这里后会发现有很多棕色的突起，利用这些可以在岩壁间跳跃，顺着这些突起前进即可。来到最下层调查墓碑发生剧情，之后从左边可以直接返回陆地。

ファブ - ル城

返回城内前往“王の间”，剧情后就是强制 5 连战，基本上是杂兵级别的敌人。随后カイン会侵入水晶所在的房间，为了保护风の水晶公主上前与其战斗，胜利后发生剧情，随后出城乘坐右侧的船向バロン城进发。

BOSS：カイン

HP 不是很多，刚开始我方只有公主一人，不过她独有的回复技能不仅咏唱快回复量高，能轻松撑过 3 回合等到ヤン的增援。之后让ヤン负责进攻，公主继续负责回复即可。须要注意的是龙骑的跳跃攻击伤害比较大，来不及回复的话就别吝惜道具了。

船上

强制战斗由于武僧会再度加入，应付起来绰绰有余。

アダマン诸岛の森

这里的迷宫前期没有什么岔路，到了女儿的最后一段路程的时候会出现很多岔路，其实这只是一个圆形的地图，向一个方向走几次就可以返回之前的位置，正确的出口在左下方，到达深处后会发生 BOSS 战，胜利后ヤン再度加入，并学会“双翼乱舞”的连携技，随后返回船上即可。

BOSS：アダマンタイマイ

HP7000，敌人只会进行物理攻击，由于我方有足够的人数优势基本不用担心。ヤン加入后要尽快让公主替其他人回复，让ヤン利用蓄力特技向 BOSS 猛攻即可，其他人适当辅助消灭 BOSS 只是时间问题。

パロム篇 魔道士、森と水の都へ

剧情简介

パロム受到长老委托前往トロイア教授一位神官学习黑魔法，抵达目的地的他很快就找到了要学黑魔法的レオノーラ，然后一起前往修道之塔接受修行。

来到修道之塔后，パロム在塔内向レオノーラ传授了一些基本的法术，并让其在实践中掌握。经过了一番修炼，レオノーラ成功抵达了修道之塔的顶层，获得了神官的资格。

返回トロイア城后，レオノーラ将获得神官资格的事向众神官汇报。而在パロム多次追问下，レオノーラ才告诉他是为了防止バロン城军队入侵才学习黑魔法，用来保护自己的水晶。就在此时，“赤い翼”向这边发起了进攻。众神官为了保护水晶，将其托付给パロム和レオノーラ，而两人为躲避神秘少女从隐藏的地下水路逃跑。

穿过水路顺利逃脱后，两人决定将水晶藏在磁力洞窟。他们沿路乘坐陆行鸟并击退“赤い翼”的追兵，抵达目的地将水晶安置好。正要离开之际遇见了神秘少女，パロム为了不让水晶落入敌手而将自己连水晶一同石化了。气急败坏的神秘少女要将パロム的石像摧毁，还好被レオノーラ及时解除了石化。パロム得知了レオノーラ的身分后二人决定与神秘少女一战，但最终不敌导致水晶被夺走。パロム篇到此落下了帷幕。



流程要点

チョコボの森

离开船后先向西走过了桥向北走一点就可以到达陆行鸟之森，在这里调查陆行鸟后即可乘骑，之后我们即可在大地图上穿越河川了。顺带一提森林里的白陆行鸟可以回复 MP。



トロイアの町

这里在陆行鸟之森北部，先在这里补充一下道具，随后即可进入トロイア城。

トロイア城

来到这里前往“神官の间”，在这里剧情过后レオノーラ加入成为同伴，随后向修道の塔出发（要先向北走到陆行鸟之森骑上陆行鸟才能穿越南边的河川）。

修道の塔

来到 1F 这里会出现火魔法的教学，战斗中攻击人偶即可，走到中央的时候会遇到强制战斗，敌人 HP 为 50，胜利后レオノーラ完全学会“ファイア”魔法。在 2F 出口处会继续有レオノーラ的单人战斗，3 回合即可解决。3F 进行的是冰魔法的教学，在 4F 出口处会出现和 2F 类似的单人战斗，胜利后レオノーラ学会“ブリザド”魔法。在后面的 5F 到 6F 的过程中レオノーラ和前面一样学会了“サンダー”魔法，整个迷宫内回复壶的数量很多，完全没有 MP 枯竭的危险。随后来到 7F 调查石碑，レオノーラ得到了成为神官的认可，二人可以返回トロイア城了（注意同样要借助陆行鸟）。

トロイア城

返回城堡后直接前往神官の间，剧情后向トロイア城水路前进。

トロイア城水路

这个迷宫和王子篇的那个水路完全一样，只不过是倒过来走了一遍，第二区域出口有回复壶，第三区域上方有隐藏宝箱，第五区域的右下角三个宝箱需要走水路穿越隐藏通路才可获得。最后从六区域返回トロイア城门口，出城后在トロイア村稍作整备即可前往北边的陆行鸟之村骑陆行鸟出发了。

磁力の洞窟

来到这里首先要把铁系装备全部换成布系，不然进入战斗后就会陷入持续麻痹状态。该迷宫岔路不多，行动的时候注意回收可进入的房间内的宝箱，在 B1F 右侧和 B3F 都有回复壶，可以好好练练等级。到达 B4F 后在桥上发生剧情，之后直接进入 B5F，这里记得先要收集左侧的宝箱，一旦返回 B4F 就回不来了。到达 B4F 再次发生剧情，为了逃避士兵的追捕二人直接进入了准备藏水晶的房间，剧情后发生 BOSS 战，胜利后操纵レオノーラ返回水晶房间发生与神秘少女的事件战斗，强制战败后水晶被夺走，本章结束。

BOSS：ダ-クエルフ

这个 BOSS 惟一的难点就在于会使用双重魔法，而且我方的两个魔法师 HP 不多。战斗开始后可以先给 BOSS 施加减速，然后让レオノーラ进行回复，而パロム利用中级魔法猛攻，当 BOSS 被消灭的时候会变化为ダークドラゴン，无敌状态，我方攻击一定回合后神秘少女出现利用冰精灵将 BOSS 消灭（注意之后与神秘少女的战斗同样为必败战斗）。

エッジ篇 バブイルの鼓动

剧情简介

エッジ和往常一样和部下的 4 名忍者互相切磋忍法，然而与往常不同的是，众人发现了两个月亮的现象。对此感到不安的エッジ决定去一探究竟，正要出发时这 4 位忍者自动请缨调查各地的事件。4 人分别调查了トロイア城、ミシディア、矮人城和流星掉落地点。调查的中，众人都察觉到バブイルの塔存在异样。放心不下的エッジ也决定亲自去一趟バブイルの塔。在这里与 4 忍者相遇并抵达了最上层，众人遇到了神秘少女并展开了激战，结果因为实力悬殊而惨败。走投无路的众人决定集体跳塔自杀，然而被正好乘坐飞空艇赶到的ルカ和リディア解救，故事到此告一段落。

流程要点

エブラ-ナ城

可以行动后出城会发生事件（左右塔的隐藏通路中均有宝箱存在）。

※从这里开始玩家会分别操作 4 忍者进行游戏，建议根据月相选择最适当的角色进行攻略，其实没有特定顺序可言，玩家可自行选择。

十六夜の章

トロイアの町

整备后就可以出发了，这里的整体进行方式和之前的パロム篇完全相同，同样需要坐陆行鸟才能到达修道の塔，具体方法可参照“パロム篇”。



ZAZHIKU.COM

修道の塔

这里和パロム篇的路线稍有不同，只能沿着塔的外围前进，但相反道路好走不少，收集完宝箱后来到塔顶会进入 BOSS 战——其实就是以前的杂兵，不过单独作战略有难度，这里推荐装备塔中获得的弓箭和冰の矢站在后排攻击 BOSS，战斗会轻松不少。胜利后前往船停泊地点结束イザヨイ的故事。

月の轮の章

ミシディア

自由行动后先去宿屋前与少年对话变成青蛙，然后进入上方的祈りの馆偷听情报，出来时记得找他对话变回来，然后离开前往试练の山了。

试练の山

该迷宫位于ミシディア东部，全部宝箱都有怪物把守，调查后就会进入战斗。针对ツキノワ的特点我们可以让其装备投掷类武器（如回旋镖）站在后排进行攻击，这样会让战斗变得非常轻松。到达山顶后调查墓碑会发生事件，之后离开这里向ミシディア左侧的海滩前进即可结束这一分支。



残月の章

ドワ-フの城

先到武器屋与防具屋之间的パブラリホ一中与ドワーフ对话，之后来到城堡顶部最上面触发剧情，随后ザンゲツ直接跳到ドワーフ坑道入口进行探索。

ドワ-フ坑道

该迷宫只有一层，宝箱比较多。在出口附近有回复壶，走到处出口发生 BOSS 战。这个 BOSS 弱点是雷属性，攻击力不高，装备迷宫中获得的“トライデント”直接和其拼血即可获胜，战斗后该部分结束。

月光の章

流星落下迹

这里的迷宫和ヤン篇的一样，只不过是从下往上前进而已。前往上层后会看到神秘少女将武僧们杀死，这时候出现选项，一定要选择“こらえる”（选另一项ゲッコウ会直接战死在这里，本篇就不了了之了），没有强行出手的ゲッコウ将武僧们埋葬后本篇结束。

エブラ-ナの洞窟

从エブラーナ城向北走即可到达这里，这是通往バブイルの塔的必经之路，在迷宫 B2F 调查エッジ父亲的墓会发生小剧情，随后从左边前往“バブイルの塔への抜け道”。

バブイルの塔への抜け道

这个地区探索宝箱时要多加注意隐藏墙壁，当走到バブイルの塔入口

前时エッジ会回忆起自己当初第一次失败的情景，不禁感慨了一下，随后进入バブイルの塔。



バブイルの塔

来到这里千万别糊里糊涂的就返回外面了，走到最上面向左调查就会穿墙而过进入塔中。随后在B1F的前进过程中会遇到2次强制战斗，分别会有イザヨイ和ツキノワ前来援助，战斗后这二人都会加入队伍随エッジ一同前进。在B2F同样会遭遇2次强制战斗，这次当然是ザンゲツ和ゲッコウ的加入。随后一直向前进在B5F会遇到神秘少女，接近神秘少女时エッジ父母的亡灵劝他不要和神秘少女战斗，但是没有听劝的エッジ还是跑了过去，这场战斗削减神秘少女一定HP后火精灵就会发动必杀技让我方战败。剧情过后进入逃亡阶段，路线只有一条，逃亡时遇到的战斗固定为召唤兽イフリート。逃跑即可，当逃到尽头的时候发生剧情，本篇结束。

ポロム篇 月へ消えた魔道船

剧情简介

本篇将讲述ポロム和パロム进行魔法修行成长的事情。多年来，他们克服了各种试炼而获得了一定修为。

时间来到了パロム去传授魔法后，城中的ポロム一直担心着弟弟的情况。这时魔道船突如其来，感到不安的长老随即让ポロム到试炼之山找龙骑士来帮忙将之消灭。成功抵达试炼之山山顶的ポロム随即受到大量怪物袭击，龙骑士カイン及时出现并替她解围。ポロム借机说服カイン来解救ミシディア的危机。

待众人返回ミシディア后这里已经被大批怪物围攻了。ポロム急忙赶回“祈りの馆”解救长老，安顿好长老后从他口中得知バロン城也将因为水晶陷入危机，闻讯的カイン连忙赶回バロン城，追出去的ポロム却遇到了神秘少女，激战中长老为了救ポロム丧命于神秘少女之手。正当神秘少女要ポロム交出水晶的时候カイン却带着水晶出现了，他告诉神秘少女如果想得到水晶就得达成他的目的。随后カイン无视ポロム带着水晶跟随神秘少女离开，本篇告一段落。



流程要点

ミシディア

自由行动后分别在武器屋前、宿屋前、デビルロード前找到パロム就会触发剧情。

オアシスの村 カイポ

到这里先去宿屋休息可以出发事件，随后调查2个墓碑后触发前往地下水脉的剧情，随后即可出发。



地下水脉

玩过FF4的都不陌生，该迷宫位于オアシスの村东北的山中。来到这里后在初次相遇テラ的桥上发生回忆事件，在南口这里注意地图中央的大瀑布内有隐藏房间，收集宝箱时别漏掉。经过B3F到达B2F的另一侧时要注意入口左侧有隐藏通路可以通向右侧的宝箱。之后走到出口时パロム建议进行休息后再继续前进。

地下に通じる泷

进入这里从瀑布跳下后沿着惟一的一条路前进到深处会遭遇BOSS战，消灭后自动发生剧情。

BOSS：クラ-マンモス

该BOSS就是FF4本篇这里的BOSS，HP3500，BOSS分为本体和4个触手，当受到全体攻击时会使用“ブリザラ”反击。我方攻击时可以让パロム只攻击本体，ポロム对左上的触手使用减速和麻痹魔法，因为左上本体会使用“ブリザラ”和辅助魔法，比较缠人，封住了左上触手的攻击就可以安心让ポロム进行回复了，轻松消灭即可。



ミストの村

进入左上リディア家发生剧情后リディア加入成为同伴，之后即可离开（注意リディア家火炉里有隐藏通路）。

ドワ-フの城

入城后先从左右塔收集道具并做补给，之后前往去找国王，与ルカ相遇后众人一起返回飞空艇即可向幻兽の洞窟出发。

幻兽の洞窟

这个迷宫的全部道路和宝箱位置都和リディア篇完全相同，这里就不多加叙述了，直接来到B3F后在准备通往幻兽の町的时候发生剧情，选择“はい”发生剧情，随后返回飞空艇。

ミシディア

时间点转到ポロム去传授魔法，エッジ的忍者前来调查的时候，剧情结束后进行一下装备的更新，随后即可离开。

试练の山

此迷宫同样是和以前完全相同，来到山顶后调查石碑发生剧情，之后カイン加入，返回ミシディア进行救援。

ミシディア

回到村子后发现很多魔物，将堵着门口的魔物消灭后就可以进入“祈りの馆”解救长老了，战斗胜利并安顿好长老后出屋会遭遇神秘少女，战斗同样强制败北，剧情过后本篇结束。

BOSS：ブラッディレッド

该BOSS魔法防御力较高，攻击的时候让龙骑士进行主攻，两名白魔法师进行辅助回复，鉴于BOSS速度极快且可以中减速魔法，战斗初期对其使用一个减速会有不错的效果，敌人HP不多，几回合即可消灭。

ギルバ-ド篇 星落つるダムシアン

剧情简介

因为陨石落下的地方是ギルバード所管理的地界，ハル代替ギルバード前去调查此事。可是心里不踏实的ギルバード怕ハル有闪失，连觉都没睡好就急忙追过去一探究竟。

完成了调查返回城堡，而在这里等待着两人的是セシル派来的使者。交谈中ギルバード被告知不要调查流星的事情，这事情由バロン城的人负责。虽然表面答应了，但是ギルバード还想亲自去向セシル问清楚，随即带上ダムシアン特有的花当做礼物前往バロン城。

来到王之间的ギルバード终于见到了セシル，不过在交谈中他很快就察觉到气氛不对，还利用礼物花试出了这人不是真正的セシル，没当面拆穿的他离开后发现ヤン父女的船被吸入了大漩涡之中，本篇就此结束。



流程要点

ダムシアン城

自由行动后可以先来到ハル的房间，这里可以查看她的日记，随后到自己房间进行休息，半夜梦到自己的恋人被惊醒，随后离开城堡向流星落下地点出发。

流星落下迹

该地点位于城堡的东北部，来到这里后发现和之前的流星落下地点略有不同，不过道路还算简单，一路询问士兵ハル的去向后来到下层，在这里发生剧情后即可返回城堡。

地下水脉

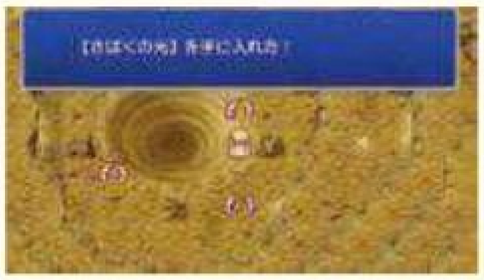
这个迷宫和之前ポロム篇的完全相同，只是从ポロム篇的BOSS处倒着走了出来，这里就不多加叙述了，走出迷宫前往カイポ。

オアシスの村 カイポ

在村中可以自由行动后补给一下就可以启程为ハル找药去了，这里需要再次经过地下水脉，就不详述了。

アントリオンの洞窟

流程要点：穿过地下水脉后向右



过桥即可发现アントリオンの洞窟，这个迷宫并不是很大，宝物比较多注意收集，在B2F中部可以返回B1F的记录点，在这里将月相调整为满月，之后从左下的入口来到“アントリオンの巣”，调查地上的触手即可获得“さばくの光”，之后返回为ハル治病。

オアシスの村 カイポ / 港口

来到村子里点击ハル后选择“さばくの光”即可令ハル康复，随后众人继续向バロン城出发了，出村子后向右走即可找到去バロン城的船。

バロンの城

流程要点：前往王之间与セシル见面发生剧情，本篇就此结束。

注：本篇中所获得的しっぽ类道具可以在地下水脉南口和少年交换道具。

カイン篇 龙骑士の归还

剧情简介

修行多年的カイン准备离开修行之地ホブス山的时候，听见似乎有人在说话。寻找过后发现原来是多年修炼分裂出来的另一个自己。邪恶的人格解救了ポロム后，带着水晶跟神秘少女进入了バロン城。他的目的是为了杀死セシル，被仇恨冲昏头脑的他沦为了神秘少女的工具，并开始为她收集剩下的2枚水晶。

而另一方面，正义人格的カイン继续带着王子逃亡。逃亡的过程中，カイン发现自己的邪恶之身正在向ギルバード的城堡前进，并已把ファブール的水晶抢到手了。两人赶到ダムシアン城的时候，这里只留下了希德和战败的ギルバード，而水晶和ローザ也被邪恶的カイン带走了。得知消息，救母心切的王子乘坐シド的飞空艇追赶邪恶カイン而去。

最终，他们在バロン城王之间遇到了ローザ和邪恶カイン。カイン最终战胜了自己邪恶的人格并转职成了圣龙骑士。随后，众人得知了神秘少女和セシル在密谋着什么，本篇到此结束。



流程要点

※本篇开始可以选择继承セオドア篇的存档，会根据迷之男的等级来确定本篇カイン的初始能力。

试练の山

该迷宫和之前完全相同，开始先从7合目来到入口，随后发生事件后返回山顶调查墓碑发生剧情，剧情过后在墓碑旁会进入救助ポロム的事件战斗，胜利后发生剧情，随后直接来到デビルロード。

デビルロ－ド

注意这里的迷宫比之前来的时候少了不少传送点，而且地形也不会造成伤害。只要追着神秘少女前进就是正确的道路，想要收集宝箱就要多留意身边的墙壁，有些是可以穿过的，用和之前一样的方法从左侧出去后即可到达バロンの町。

バロンの町

流程要点：这里没有剧情，只是路过这里而已，在宿屋、シド家上方的草丛和右下的水池都有不少隐藏道具，具体地点和之前探索的时候相同，只是道具略有不同，收集完成后前往バロン城。

バロン城

先去バロンの町进行补给，入城后直接发生剧情，过后离开这里乘坐飞空艇离开。

ミストの村

注意回收宝箱，搜刮完毕后就可以从右侧出口离开了，这里宝箱位置和之前相同，就不多叙述了。

ミストの断崖

这里的道路不复杂，沿着有小石子的石壁前进即可，注意到山顶记录点附近上方的两个岩石中间是可以进入的，这样就可以到达另一侧，在下山时王子不慎摔下山崖，还好没有什么事情。在出口处会出现邪恶版カイン，然后就是之前在试炼の山与龙骑士战斗的一幕，这里是必败的战斗，即使不死也会在5回合后发生事件，战斗结束，之后视角切换回正义的カイン一侧继续前进。

オアシスの村 カイポ

来到这里按照カイン的建议先去宿屋休息，夜间发生和追兵的战斗，这里注意敌人是僵尸兵，用回复系魔法打有特效，胜利后准备向通往ダムシアン城的必经之路地下水脉前进。

地下水脉

这里的宝箱位置和ポロム篇相同，在B2F的小屋内会发生剧情，随后操控邪恶版的カイン进入ダムシアン城的王の间后视角再次转换回来。继续前进后在出口附近再次发生剧情，随后继续向ダムシアン城前进。

地下に通じる泷

来到这里向瀑布跳的时候发生剧情，ギルバード使用了本篇最后セシル给他的小盒子，召唤物让整个宫殿变成一片火海，此时邪恶版的カイン还是向ギルバード发动了进攻，这场战斗很轻松，只需要集中打ギルバード即可在3、4回合内结束，攻击ローザ的话必定会miss。之后剧情再次转会王子这边，前进至洞口附近会遇到之前打过的章鱼BOSS，胜利后离开前往ダムシアン城。

BOSS：オクトクラ－ケン

这个BOSS之前打过一次，这次由于没有较好的辅助魔法，所以建议开场就扔一个“クモの糸”，这样可以有效地减缓BOSS行动速度，建议装备炎属性的武器对BOSS的本体进行猛攻，有5回合左右就可以消灭BOSS，难度不大。

バロン城

先前往ダムシアン城发生剧情，然后回到バロン城，这里需要先在门口和僵尸兵进行战斗，没有任何难度，解决之后前往王の间前发生剧情，随后进入カイン的单人BOSS两连战，胜利后发生剧情本篇结束。

BOSS：カイン / カイン？

第一战面对的邪恶版カイン会在双数回合使用ジャンプ攻击，不过伤害不是很大，我方只要撑住4次攻击就会进入第二阶段。第二阶段我方会装备圣枪，对BOSS有特效，邪恶版カイン的HP约为10000，这时我方也可以使用ジャンプ了，大约使用5次就可以解决对手，在战斗时注意使用道具回复HP，毕竟第二阶段BOSS的ジャンプ攻击打人还是比较疼的。

杂志库 ZAZHIKU.COM

月の民篇 追忆の青き星

剧情简介

噩梦中惊醒的ゴルベーザ发现フースーヤ不见了，寻找的途中ゴルベーザ发现水晶有异变的现象，这时フースーヤ正好出现，两人谈论此事后决定去“幻兽神の洞窟”调查一下。然而到达目的地后等待着他们的是被石化的巴哈姆特，此时，巴哈姆特的灵魂本体正在被某人操纵着。

为了进一步调查，两人抵达流星坠落的地点。在这里的最下层遭遇了神秘少女，合力将她击败后フースーヤ发现这并非本体，同时还感到了“月の民の馆”有不寻常气息，于是两人马上返程回馆。

回馆后两人发现这里水晶的光辉都消失了，同时再次遇到神秘少女。虽然神秘少女再一次被击倒，但马上复活并破坏了一颗水晶，朝着地下溪谷走了进去。追赶而上的两人一路上发现水晶不断被破坏，赶到核心部的时候为时已晚。神秘少女已经将ゼロムス和魔道船都复活了。恶斗中，フースーヤ舍命将ゴルベーザ传送到了安全的魔道船上。

在船上，ゴルベーザ再次梦见他被ゼロムス操纵时和セシル的几次经典战斗，最后醒来的时候，魔道船已经缓缓驶向地球了，本篇到此结束。

流程要点

スリ－プル－ム

可以行动后从上方出口进入FF4本篇的最终迷宫“月の地下溪谷”，入口左右两侧有商人和记录点。

月の地下溪谷

这里是本篇的最终迷宫，玩过的玩家应该比较熟悉，这时候本迷宫没有敌人，道路也非常简单，走错路的话会被提示不能前进，在到达B7F记忆点房间附近时会有强制战斗，随后在B6F、B5F、B4F、B1F各层的出口处都会进入强制战斗，不过敌人的实力都是杂兵级的，上级魔法只要不被吸收就必定会秒杀。另外迷宫中回复壶比较多，不用担心MP的问题，出迷宫后来到“月の民の馆”。

月の民の馆

调查全部水晶后从下方离开时发生剧情，フースーヤ加入成为同伴，然后从出口离开时左右两边有全回复的装置。

月の地下通路

经过各部分的地下通路可以来到ハミングウェイ的住处，在这里补给后从下方迂回到其东北部就能看到“幻兽神の洞窟”。

幻兽神の洞窟

这个迷宫道路同样很简单，在B2F北部的细长道中会出现强制战斗，敌人是系列的招牌怪物“モルボル”，它的HP约为14000，会使用异常状态攻击和自我回复，我方可以一开始就对其使用减速魔法，然后用上级魔法狂轰，敌人在HP极低时会使用“臭い息”，装备“ル－ンの腕轮”可以完全防御，同时也可以在其未释放之前秒掉，胜利后继续前进会在B3F的细长道两段分别再次遭遇这个怪物，之后来到深处发生剧情。

流星落下迹

该迷宫和之前的流星落下迹略有不同，不过行动方式依旧跟以前相同，一路向下层跳跃后遇见神秘少女后发生战斗，这里不再像其他章那样强制战败，而需要战胜她，胜利后フースーヤ发现神秘少女好像是幻兽神的后代，随后从左侧的道路返回“月の民の馆”。



BOSS：神秘少女、アスラ

神秘少女的HP约20000，召唤出来的アスラ会给她附加各种状态buff，而且处于无敌状态，我方将神秘少女击破后召唤兽就会消失，神秘少女的攻击主要以高级魔法为主，应优先对其减速，再用高级魔法或者大魔法进行攻击，适当进行回复的话胜利只是时间问题。

月の民の馆

回到这里的内部发生BOSS战，胜利后向“月の地下溪谷”内部前进。

BOSS：神秘少女、リヴァイアサン

这次神秘少女HP约25000，打法和之前相同，不过要注意她新召唤的リヴァイアサン比之前攻击力要强劲不少，大海啸魔法经常会使我方陷入及其被动的局面，一定要做好随时回复的准备。

月の地下溪谷

这里就是将开篇走过来的FF4最终迷宫再走回去一遍，注意之前不让进的一些房间可以进入并里面都有宝箱。每走几层就会触发水晶被破坏的事件，到达最下层水晶被全部破坏，于是《FF4》的最终BOSS被神秘少女复活，与二人展开战斗，将BOSSHP降到0的时候他会使用“ビッグバーン”，随后触发事件，フースーヤ将ゴルベーザ传送到魔道船上，自己则牺牲了。

BOSS：ゼロムスマインド

作为《FF4》的最终BOSS实力自然不俗，BOSS的HP约30000而且HP越少行动速度越快，BOSS会在他的进攻回合相继使用全体バイオ→单体バイオ→吸收MP或消除我方有益buff→全体バイオ→フレア→ブラックホール来对我方发动进攻，我方主要让フースーヤ使用神圣或核爆来进行攻击，并让ゴルベーザ不时使用回复道具来辅助战斗，几次大魔法之后即可消灭BOSS。

魔道船

在这里发生的几场剧情战斗即使不做攻击也会按照事件发展，所以只需要看就可以，剧情结束后本篇完结。

真月篇 星食

剧情简介



此时，世界各地落下了无数陨石，バブイルの塔闪耀着异样的光芒，血色的月亮正在向地球靠拢。ルカー行人驾着飞空艇去见セシル，无奈被バロン城外的结界阻挡。只好先去寻找解开封印的方法。

来到ミストの村，リディア的母亲告诉她要解开结界必须先解放世界各地的召唤兽，于是她们踏上了解放召唤兽的旅程。而另一方面，バロン城内的神秘少女成功将カイン一行人的水晶夺走，至此集齐了全部水晶。

リディア一行人乘坐飞空艇到世界各地收复召唤兽，并将同伴都聚集起来。历经万难将召唤兽全部收复后，バロン城的结界也顺利被解开。来到城堡内的众人与神秘少女展开了激战，最终败阵下来的神秘少女分身再度复活，并告诉众人“想击败她就到真正的月亮上来”。

众人向身为月之民的ゴルベーザ了解了情况后，再次乘上了月之魔导船登月。途中，セシル也清醒了过来，新的旅程就此展开。

着陆后大家开始在这个地下溪谷追寻神秘少女的下落，排除了神秘少女设下的重重阻碍后，得以迎来了与她的决战。危急关头リディア阻止了神秘少女召唤出来的巴哈姆特，使得众人能够将神秘少女击败。随后，神秘少女向众人道出了自己的身分——少女本名叫マイナス，是个被制造出来的、只会服从主人命令的生物，她们的任务是收集世界各地的水晶。知道了她不是幕后主使的众人继续前进，来到最深处中枢找到了幕后黑手クリエイター。

クリエイター告诉了众人，收集水晶的目的是为了要创造属于自己的世界，创世过程中水晶不可或缺。道出了真相的クリエイター最终形态很轻松就夺去了全部人的生命。而就在这时，水晶再次发挥作用，伴随着全体同伴的祈祷，水晶再次绽放出光芒，令死去的人重生。在水晶之力和マイナス的帮助下终于击败了クリエイター。世界重归和平。

流程要点

※该篇可以继承除“セオドア篇”外所有篇章的存档，之后可以在此篇选择继承后的全部人物。

杂志库 ZAZHIKU.COM

バロンの町

在这里的城内和士兵对话会进入强制战斗，在ローザ家门口调查可以发生剧情，之后可以进入ローザ家中，收集道具的地点和之前的位置相同。

ミストの村

剧情后在右下草丛获得道具后离开。

エブラ－ナ城

来到这里先要去左塔3F和右塔2F消灭两只メルトゴーレム，随后才可以令通往王の间的火焰消失，メルトゴーレム攻击比较凶狠，可以用黑衣の男的高级冰魔法进行攻击，胜利后赶到王の间发生剧情。第一战エッジ和火精灵的战斗必败，随后和ルビガンテ的战斗中只要不断攻击就会触发事件，两人学会连携技“かえんりゅう”，全员再次对抗火精灵，胜利后リディア得到火精灵召唤就可以离开了。



BOSS：イフリ－ト

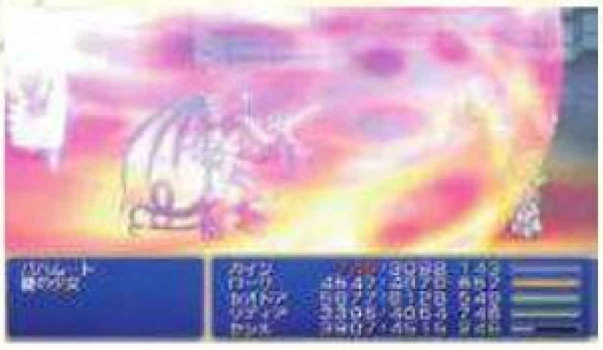
火精灵HP约30000，开始时会只使用普通攻击，消耗一定HP后会对我方使用全体高级火魔法，这时候一定要注意回复，并让黑衣の男用高级冰魔法攻击，当其HP不多时会变得很弱，攻击方式也变为全体中级火魔法，只要在战斗开始时对其使用蜘蛛丝减速的话战斗难度就会下降不少。将其HP打到0后发生事件，战斗结束。

杂志库
ZAZHIKU.COM

ダムシアン城

入城后直接前往王の间，城内出现的アントリオン调查后发生战斗，不过战斗无任何意义。

トロイアの町



来到这里打探情报后得知パロム前往了“磁力の洞窟”。

磁力の洞窟

位于“トロイアの町”东北部，道路和之前一样，但这次不用担心磁力影响，可以放心装备金属系装备。由于B4F可以直接进入水晶房间，所以想回收宝箱的玩家就要多走点路将B5F也探索一遍了。到达水晶房间后发现之前被神秘少女打败的パロム等人，然后与冰精灵展开战斗，胜利后收服冰精灵，剧情过后乘坐飞空艇离开。

BOSS：シヴァ

BOSS的HP约25000，和火精灵一样，冰精灵开始也只是会普通攻击，当其HP消耗一定程度后会使用上级冰魔法对我方全体攻击，注意及时回复，当将其HP降到0后会发生对话事件，此后切忌对她进行攻击，否则她会使用“ダイヤモンドダスト”和“暴风雪”进行反击，并且只能将其击毙了。如果不攻击过一会会发生与リディア相认剧情，随后加入我方。

ミシディア

来到这里前往“祈りの馆”，在门口发生和雷精灵的强制战斗，胜利后见到ポロム，事件结束后返回飞空艇继续解放召唤兽。



BOSS：ラムウ

雷精灵HP约为21000，这里如果除了黑衣の男以外的3人等级过低的话战斗将很被动，建议提升一下等级再来。雷精灵会使用全体雷击攻击，伤害相当高，且每过几回合他就会使用必杀技，要注意回复。我方攻击前建议先用道具将其减速，之后让黑衣の男用高级魔法进行猛攻，其他人进行辅助，获胜只是时间问题。

アガルトの村

来到这里会在村子上方遇见神秘少女（ポロム一定要在飞空艇内），之后会发生与泰坦的战斗，胜利后就可以离开了。注意这里的地下空洞有一些宝箱可以回收。

ファブ－ル城

来到这里后前往王の间后触发剧情，获得“爱のフライパン”和“爱の玉じゃくし”，随后前往カイポ寻找ヤン的妻子。城中的风精灵シルフ如果要与其交战收集图鉴的话建议打一只就可以了，如果全部消灭了就不能收服了，之后赶往カイポ。



オアシスの村 カイポ

来到这里先消灭村庄内的风精灵，这样就可以使用召唤魔法了。在ヤン的床前调查即可发生事件，随后选择之前得到了2个道具就可以将父女二人救醒，事件后大家直接返回了飞空艇。随后的与セシル的事件战斗数回合后セシル会召唤奥丁，战斗就会自动结束。

エブラ－ナの洞窟

该迷宫跟之前エッジ篇的完全相同，宝箱位置也没有变化，只是道具有所改变，走到バブイルの塔的入口时发生事件，随后进入强制战斗，结束后即可离开前往“ミストの村”了。

BOSS：モルボルマ－キス

这只モルボル和之前打过的攻击方式基本完全相同，我们依旧照以前的打法攻击即可，注意敌人在濒死的时候会使用魔法反射，这时候用物理攻击搞定就可以了，胜利后获得忍刀“きくいちもんじ”。

ミストの村

入村后发生事件，随后获得召唤兽“ドラゴン”，之后乘坐飞空艇向バロン城前进。

バロン城

进入城堡后剧情接着上次セシル召唤出奥丁的剧情战斗，几回合后奥丁清醒过来帮大家将セシル击败。正



在此时，冲破结界的黑衣の男等人恰好赶到，随即和神秘少女展开了较量，胜利后发生剧情。

BOSS：谜の少女

参战人物固定为“黑衣の男、ローザ、セオドア、リディア、エッジ”。他们的等级都取决于继承存档时的状态，如果等级太低这仗会很难打，鉴于神秘少女使用的都是高级魔法或者陨石之类的大规模杀伤性招式，所以让ローザ附加魔法护盾比较好。让王子和ローザ专职回复，黑衣の男和リディア主攻。当神秘少女身后的翅膀展开的时候她就会使用陨石攻击了，这招可以对全员造成1000左右的伤害，挨下后要马上回复。只要别乱了战术胜利一定属于我们。

地下溪谷

从魔道船出来之后向左前进来到这里，目的就是要寻找8块水晶，而每块水晶都有BOSS把守。这些BOSS都是前作交过手的，下面就着重介绍下每个BOSS的打法，迷宫的道路可以参照月の民章，这里不再累赘。

B3FBOSS：ベイガン、ひだりうで、みぎうで

这个BOSS的两个手臂全击破后会无限复活，开场使用减速魔法后建议给全员附加防御盾，因为该BOSS基本全是物理攻击。当其本体受到一次魔法攻击后就会使用魔法反射，此时就不能使用魔法了（召唤兽可以），这种情况下建议消灭左手后替一名强力角色施加狂战士状态对BOSS猛攻，总体来讲比较简单。胜利之后发生事件，セオドア和アーシュラ学会连携技“ツインラッシュ”。

B4FBOSS：メ－ガス三姐妹

难度较大的一战，マグ会将死去的ドグ和ラグ复活，而ドグ会给两外两个人释放辅助魔法，ラグ则是会对带有魔法反射的マグ使用魔法，这个魔法随会机攻击我方一名队员，这样我方即使使用魔法反射也没有效果。开场先用蜘蛛丝给BOSS减速，之后最好利用召唤兽和可以打击后排队员的技能攻击マグ，同时给我方全体附加魔法护盾，不然被敌人魔法打一下相当的疼，只要消灭了マグ胜利就近在眼前了。战斗后休息的话会有全体忍者的会话事件。

B5FBOSS：ルゲイエ、バルナバ

这两个BOSS基本没有难度，将它们减速之后逐个击破即可，它们锁定我方后会有几率使用光线攻击，基本上就是秒杀，要注意及时复活。胜利之后会出现ポロム和パロム的会话事件，随后习得连携技“ふたりがけ”。

B6FBOSS：エブラ－ナおう、エブラ－ナおうひ

这两个BOSS由于是エッジ的父母所以在攻击他们一定回合之后就会触发剧情，随即战斗结束，在此期间他们不会攻击我方。胜利后休息时触发リディア和ルカ的会话事件。

B7FBOSS：スカルナント×4、土のスカルミリョ－ネ、スカルミリョ－ネ

这里的水晶调查后先是一场杂兵战，之后会开始和土天王的较量，BOSS召唤的僵尸一个全体魔法即可消灭，之后BOSS就会不断用上级雷魔法进行单体攻击，魔防低的单位基本一下就被秒杀，魔法护盾是必须要加的，安排好进攻和回复的节奏会比较轻松。胜利后的下一场战斗BOSS只会使用普通攻击，只要我方全体都加了物理护盾就一点难度都没有了，胜利后宝箱中获得“星屑のロッド”。B7F在入口处小房间内休息后会触发事件，之后パロム、ルカ和レオノーラ学会连携技“アイスクラッシュ”。

B8FBOSS：カイナッツォ

该 BOSS 初期只会使用普通攻击，弱点为冰属性，建议战斗之前将月相调整为满月，当消耗 BOSS 大量 HP 后它就会连续使用海啸攻击，基本上薄弱的队员会被秒杀，这时继续让强力队员消耗其 HP 即可，毕竟薄弱的队员挨不住海啸。当 BOSS 濒死时会进入防御态势，然后疯狂回复 HP，一次约 4000 左右。当月相为满月时使用高级冰魔法对其猛攻，并复活其他单位，这样几回合后技能消灭 BOSS。

B9FBOSS：バルバリシア

风天王的战斗难度不大，开始她会变换形态，这种形态下受到攻击会用龙卷风反击，鉴于此种情况可以让セシル为主攻队员承担伤害，这样就不用对主攻队员无限进行回复了，HP 不多的时候她的形态会变换回来，之后就可以轻松消灭了，整个战斗过程中要注意及时回复她的徐徐石化状态就可以了。胜利后可以获得“グングニル”。BOSS 前记忆点休息后有会话事件。

B10FBOSS：ルビガンテ

难度相当大的一个 BOSS，开战前如果エッジ在队的话可以选择单挑，胜利后可以获得“炎のマフラー”，不过难度极大。群战的话建议有专门回复的人员，因为 BOSS 会针对物理攻击使用高级火魔法反击，在 HP 较少时还会使用高级火、冰魔法给自己回复 HP。这时候如果自己能力够高的话不妨考虑给 BOSS 施加魔法反射，这样他也就不能回复 HP 了，也会给物理职业带来输出机会。

B11FBOSS：せいぎょシステム、ぼうえいシステム、げいげきシステム

这组 BOSS 比较好对付，ぼうえいシステム会给全部敌人加血，げいげきシステム负责迎击我方，当这两个小系统消失时せいぎょシステム会秒杀我放一个单位并复活两个小系统，我们的打法是消灭ぼうえいシステム后将げいげきシステム血量降低，这样げいげきシステム的攻击力就会很微弱，之后开始攻击せいぎょシステム，此时它不会攻击我方，只会魔法反射，用技能或召唤兽轻松消灭即可。

B12FBOSS：リヴァイアサン、アスラ

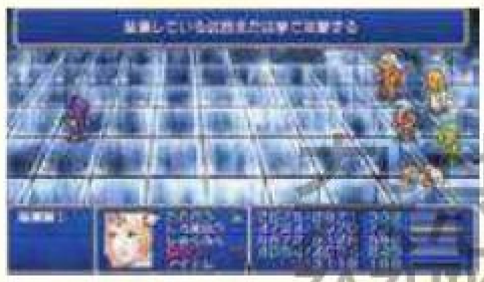
这两个 BOSS 分别在 B12F 的左右两边，发生战斗时一定要让リディア在队伍中。建议先去打アスラ，她比较好对付，攻击方式以普通攻击和全体魔法为主，我方只要对其使用减速后尽量以物理攻击进攻即可，敌人 HP 越少全体魔法攻击力越弱。リヴァイアサン的能力和 HP 较高，攻击以高级魔法和大海啸为主，海啸可以带来全体 1000HP 左右的伤害，记得及时回复，将其 HP 消耗一定程度会发生剧情，アスラ对我方进行全回复和增加有益状态，随后轻松消灭リヴァイアサン即可。胜利后リディア获得装备“ミネルバビスチェ”和“ミスティピュート”。



B13FBOSS：暗黑骑士

这场战斗是类似剧情性质的战斗，总共分为三个阶段，每个阶段对其造成的伤害都会继承。战斗开始之前请确保ゴルベーザ、セシル、ローザ和セオドア全部在队伍中，第一阶段攻击一定回合后暗黑骑士会使用全体秒杀技能，如果没有ゴルベーザ和セシル的话会直接 Game over，随后进入第二阶段，这时只有ゴルベーザ和ローザ，不过没有几回合后就会进入最终阶段，此时倒在地上的セシル无法救活，直到消耗暗黑骑士一定 HP 后他会对セオドア发动必杀技，这时セシル觉醒替儿子挡住这招后加入战斗，随后就是众人合力将其击破即可。获胜后可以获得“エクスカリバー”。

深层部



来到这里后需要一直往深处前进追击神秘少女，在 B5F、B9F、B12F、B14F、B15F 分别会遇到 4 个 BOSS，这些敌人都来自《最终幻想》系列”1～6 的作品，要击败他们就看玩家的实力是否过硬了，这个迷宫也是练级的好场所，等级不够的要多练练了，不然后面基本没法打。在到达 B20F 之后将遇上神秘少女，一场恶战在所难免。

ZAZHIKU.COM

BOSS：神秘少女、バハム-ト

这场战斗其实是与龙王バハムート的对决，神秘少女怎样攻击她都是 miss，而且她会使用即死魔法，不过她整体攻击频率很低，如果リディア在场的话バハムート开场只会使用陨石，否则还会追加它的招牌召唤技核融，这样基本就全灭了。因此，想要收复它一定要让リディア出战，战斗时主要利用连携技和高伤害的魔法对バハムート进攻，胜利之后バハムート可以召唤了。

胜利之后继续向深层前进，一路上的杂兵全是神秘少女マイナス，B24F 需要调查小神秘少女才能开门，B25F 收集全部真的水晶后继续前进，在最深处的 B30F 发生剧情，进入最终决战。

最终 BOSS

第一形态：？？？（HP60000）

这个形态完全没有难度，HP 约为 60000，全程只会使用吸收 HP 和 MP 的魔法，所以只需要全力猛攻就可轻松取胜。

第二形态：クリエイター（HP42000）

此形态的 BOSS 会根据我方的攻击来使用同样的技能，如果连续使用两次同样的技能就会被 BOSS 用该技能反击，所以只需要注意这一点战斗难度就会大大降低，其本身会使用魔法反射，使用魔法时要慎重，建议利用不同组合的连携攻击来打 BOSS，这样就不会被反击也不怕魔法反射了。

第三形态：クリエイター（HP51000）

这个形态实力很强，基本上陨石、核爆等超高伤害的魔法全部会用，如果第二阶段残留 HP 过少很可能一开始就被秒掉，我们要保留两名角色进行回复和辅助工作，其他人用连携技或者高伤害魔法对 BOSS 猛攻，要想取胜这个形态也只有硬碰硬外加上适时的回复了，因为 BOSS 的攻击力确实太高了，保证不被一击团灭才有胜机。

第四形态：クリエイター

事件战斗，全攻击对 BOSS 无效，BOSS 接近我方后我方全体阵亡。

最终形态：クリエイター（HP200000）

战斗开始时我方要将刚获得的水晶先对 BOSS 使用，这样才可以对 BOSS 造成伤害，BOSS 的攻击主要有融合（吸收我方 HP）、增殖（全体伤害）、炸裂（全体伤害时加 HP 徐徐下降效果）、变异（改变弱点属性）和一些全体混乱、清除我方全体有益状态等技能。另外属性魔法也会偶尔使用，不过伤害都不高，在我方的连携技压制下应该不难取胜，BOSS 释放了全体技能后我方马上让白魔道士全体回复即可确保安全，胜利只是时间问题。

脱出



最终战后会进行逃亡行动，这里的战斗没有难度，因为神秘少女会帮我们逃跑，几次战斗后神秘少女使用陨石和 BOSS 同归于尽，而我们的故事也就此结束。

尾声

故事最后介绍了大家的新去向，レオノーラ没有接受成为祭司的邀请，而是想做一名贤者；ルカ努力和希德学习；ヤン在严厉的教育自己的女儿成为出色武道家；ギルバード准备重建家园；カイン成为新的赤い翼队长等等，新的生活也就由此展开……

玩后感

后篇的剧情整体给人的感觉非常激昂，气势上绝对不输给本传，故事以每人一个的独自篇章从不同的角度描述同一个事情，使我们可以对这个故事有更深的了解。游戏给我印象最深的就是终章的那些类似 BOSS rush 的战斗，难度猛然提升。虽然开始有些反感，但是适应后却感到无比的畅快，也许这才是系列所追求的境界吧。

TOPSPIN 4



对于上一期编辑部流行游戏中，没把同样天天鏖战本作的 ZHR 写在里面一直令本人耿耿于怀（笑）。这款游戏我相信打过网球的玩家都对其真实性深有体会，2K SPORT 游戏的特色就是这样，一如既往的真实，角色的每一个动作都自然合理。在追求拟真的同时玩起来也不会觉得缺乏乐趣。游戏最高难度（expert）下对手的 AI 非常高，挑战起来非常有趣（expert 难度开启方法为用 very hard 难度取得 CAREER 模式的大满贯冠军）。

文 ZHR 美编 NINA

上旋高手4		2K SPORTS	体育
多机种	TOP SPIN 4		美版
	2011年3月15日	1–4人	59.99美元
	对应PS3/X360		

基本操作

X360/PS3	功能
左摇杆／左摇杆	球员移动／击球方向
右摇杆／右摇杆	进阶发球
start/start	菜单
A/×	平击球
B/○	上旋球
X/□	侧旋球
Y/△	挑高球
LT/L2	换正手击球（inside–out）
RT+X/R2+□	吊小球
RB/R1	快速上网／快速定位



击球方式

游戏一共有 4 种击球方式，其中平击球比较保险，不容易出界，但力度角度都中规中矩，是比较保守的回球方式。上旋球的角度比较刁钻，经常一个 Perfect 击球打到对方的底线死角上，但是比较容易出界。侧旋球就是我们平常说的削球，这种球落点较低，回球速度慢，可以很好的化解对方的大力击球。挑高球是非常风险的一种回球方式，多用来牵制上网的选手。不过即使对方站在靠前的位置，由于挑高球速度很慢，通过调整仍有 80% 的几率会被对方直接扣杀，使用时需要足够的谨慎。

每种击球方式都分为 CONTROL SHOT 和 POWER 两种回球方式，其中 CONTROL SHOT 为不蓄力击球直接按，以追求角度为主。而 POWER 则是按键蓄力回球，以追求回球力道为主。

击球时机

游戏中另一大要点是击球时机的把握，击球时机的不同会很大程度上影响回球的质量。回球时机分为 Perfect（完美）、good(好的)、to soon（过早）、to late（过晚）这几种。前两种会出现很理想的落点和力度，Perfect 甚至可以击出很刁钻的压线球。而后两种会降低回球的角度，力量，甚至可能会导致直接出界。即便可以接到，也很容易被对方轻易回击打得满场跑，十分狼狈。回球的时机需要通过多练习来熟练掌握，每名球员，能力不同甚至根据性别不同都会有不同的回球时机，要想每颗球都回击到恰到好处则需要不断的练习，这点上很接近真实网球。



上网截击

网前截击是进攻派打法的球员常用时段，上网之后第一时间截击往往能令对手措手不及。不过网前截击有很大的风险性，经常被人吊身后、打反角度抽死。上网后的网前截击是没有蓄力这一设定，要击出不同的回球是通过按键来决定的，上网后 B 为 POWER SHOT，X 为 CONTROL SHOT。RT+X 则为 DROP VOLLEY 就是所谓的放最短球，让球刚过网就落地。按住 RB 发球后会冲至网前，俗称发球上网，是最快的上网方式，平时按住 RB 球员会自动向网前方向移动。

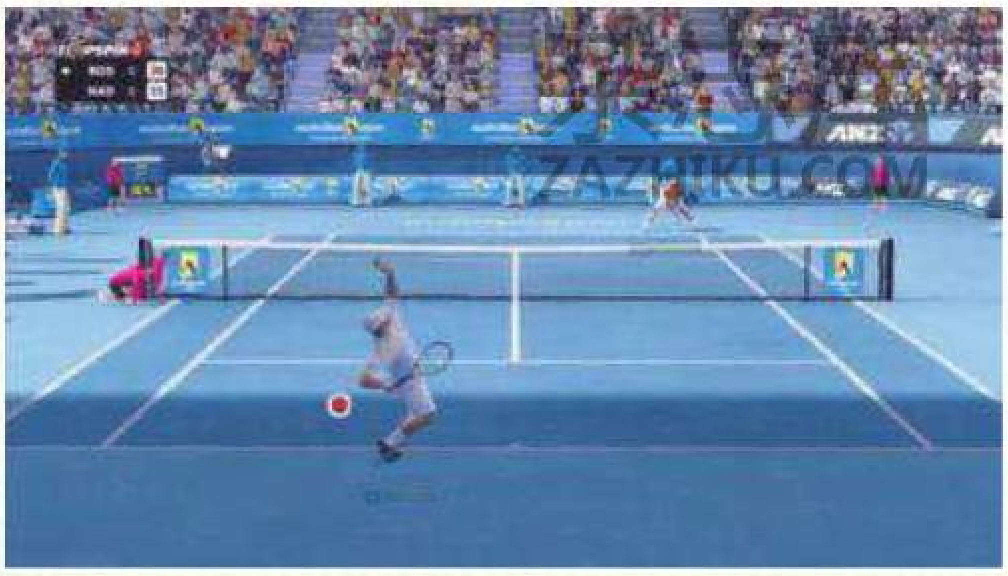
关于发球

发球分为风险球与安全球两种，风险球以蓄力的方式将球击出，球的速度和角度会有很大程度上的变化。但发不好容易出现擦网等失误，连续两次就会双误，是比较进阶的技巧。而安全球则不使用蓄力，发出的球不会失误，但不具备牵制力。

右摇杆的发球方式比较复杂，我们将发球分为 4 个时间段，第一个 1/4 时间将右摇杆向下拨，第二个时间段通过左摇杆调整发球落点，第三个时间段输入发球方式，最后一个时间段则为放开右摇杆。

发球时可以通过左摇杆调整角度，角度太大则会发球失误，角度调到恰到好处，根据对方的站位，有一定几率可以发出 ACE 球。不过发球最主要的还是用来牵制对方的回球，让自己处于有利的一方。推荐以右手球员为例，站在右边发外角球，左边则发内角。

发球的时候按住 RB 就会做出发完球后第一时间上网的动作，在成功的用发球牵制对方后，对方回球过来的时候就可以直接网前截击了，是快攻的不二之选。



©2011 2K Sports

GAME MODES





EXHIBITION

快速开始比赛，其中分为单打（SINGLES MATCH）和双打（DOUBLES MATCH）。可以选择任意球星、场地以及比赛局数。最多可以同屏四人游玩。

CAREER

生涯模式。这个模式应该是玩家接触最多的模式，在这个模式中我们需要赢得各项赛事，最终问鼎大满贯。开始前我们需要新建一个人物。所建人物的服装，身高，发型，长相都可以进行细腻的编辑。之后即可进入游戏开始自己的生涯比赛了。

生涯模式中需要靠所赚得的 XP 点数来在 PLAYER EVOLUTION 里选择自己的能力发展方向。其中 SERVE AND VOLLEY 是偏重发球上网型选手的，不好发挥，但很有成就感。OFFENSIVE BASELINE PLAY 偏重进攻方面的技术，而 DEFENSIVE BASELINE PLAY 则偏重防守方面。在能力中可以细分为 forehand（正手击球），backhand（反手击球），serve（发球），volley（截击），power（力度），stamina（体力），speed（速度），reflexes（反应）这几种。

其中正手击球是应该优先提升的能力，数值高的情况下各种正手击出的上旋球足够牵制对方。而反手击球则多为被动情况下发挥的技能，技能不高的话很容易就出界了。发球数值高的话可以在发球局有较强的统治力，力量加满的话经常出现即使对方接到球也会出界的现象。截击则是喜欢发球上网玩家的首选。力度关系到回球质量速度与好坏，同样是需要优先提升的技能。体力的话在高难度下的持久战显得尤为重要。而反应更是关系到击球时的评价判定。可以说无论哪种发展方向都有自己的优势，玩家可以根据自己的喜好选择。

选择不同的发展方向，会安排不同的教练给予玩家指导，从而促进能力的成长，在能力方面会有加成。并且根据每个教练的不同会有各种技能可以习得。要习得这些技能需要完成教练给你的各种各样的任务。可以说一个好的教练可以成就一名普通的球员。

KING OF THE COURT

相当于淘汰赛，玩家需要选择四位角色依次经行比赛，而败者将离开。通过不断的比赛来提升自己的位置。在这个模式下赢得比赛可以取得两个成就／奖杯。



TOP SPIN ACADEMY

相当于教学模式，在这个模式下会进行各种各样的训练，分为基本课程（BASIC LESSONS）、高级课程（ADVANCED LESSONS）、进攻教程（BASELINE OFFENSE LESSONS）、防守教程（BASELINE DEFENSE LESSONS）、发球和截击教程（SERVE AND VOLLEY LESSONS），一共 26 种。过程并不枯燥，通过这个模式可以对游戏有个大概的了解。其中有几个项目需要花一番心思反复练习来完成，全部完成后会有成就／奖杯取得。



奖杯／成就列表

成就／奖杯名	取得条件	点数／杯种
A good start	完成 TOP SPIN ACADEMY 中的基本课程	10／铜
Teacher's pet	完成 TOP SPIN ACADEMY 中的所有课程	25／铜
Rise of the Ball Machines	在游戏一开始的费天王面对发球机的小游戏中回球 50 次即可	10／铜
Sorry···	在比赛中通过擦网回球得分	10／铜
Metronome	连续 8 个球打出“good”或者“perfect”。	15／铜
Love the games to love	赢得 25 场比赛。	20／铜
Volley master	网前截击得分 150 次（发展发球上网的选手，多使用 RB 键自动上网）。	25／铜
Drop shot artist	通过吊小球（RT+X）打出 20 个制胜球。	20／铜
Inside-out	通过换正手击球（按住 LT 击球）打出 30 个制胜球。	20／铜
Real tennis format	在 5 盘／6 局／没有超级抢七的情况下赢得比赛。	25／银
Someone else？	击败游戏中的所有 25 位实名选手	30／银
2K	赢得 2000 分	50／金
True Top Spin geek	打了 250 场比赛。	50／银
Tennis for two"	取得一场双打比赛的胜利	20／铜
More unlocks！	在画面菜单的 UNLOCK OVERVIEW 中，我们可以看到游戏中有各种挑战需要解锁，将这些挑战解锁至 75% 即可取得这个成就／奖杯。	50／金
It's alive！！	CAREER 模式中创作一名角色即可。	10／铜
Rookie	CAREER 模式中获得“新秀”头衔。	10／铜
New Talent	CAREER 模式中获得“New Talent”头衔。	15／铜
Young Gun	在 CAREER 模式下获得“YONG GUN”头衔。	20／铜
Rising Star	在 CAREER 模式下获得“新星”头衔。	25／铜
Star	在 CAREER 模式下获得“明星”头衔。	30／铜
Superstar	在 CAREER 模式下获得“超级明星”头衔。	40／银
Legend	在 CAREER 模式下获得“传奇”头衔。	50／金
White board	在生涯模式中安排一个教练训练你。	10／铜
Golden boy	解锁一位金牌教练的所有技能。	30／银
Completely developed	将角色升至 20 级。	25／铜
Dream match	赢得一场梦幻比赛。	30／铜
For the Flag	在生涯模式中赢得国际比赛。	20／铜
Tennis teacher	在网战的单打比赛中不失一球的击败对方。	20／铜
Tennis elbow	在网战中没有一颗球接到的情况下败给对方。	10／铜

杂志库 ZAZHIKU.COM

成就／奖杯名	取得条件	点数／杯种
First step of the tournament	在 WORLD TOUR 中赢得第一场比赛	20／铜
Gender equality	WORLD TOUR 模式中选择男性女性球员各打 20 场比赛	30／铜
Always better the first time	在 WORLD TOUR 模式下赢得大满贯赛事	40／银
You're not kidding anymore	WORLD TOUR 模式中升至 15 级	40／银
Less than 24 hours	WORLD TOUR 模式在 24 个赛季前将排名升至前 100 名	35／银
No pain，no gain	在 WORLD TOUR 模式中完成教练给你的 20 个项目。	30／铜
King of the Court	玩过 King of the Court 模式即可。	10／铜
The Undisputed king	KING OF THE COURT 模式下赢得所有比赛。	20／铜
The Greatest	CAREER 模式中取得最终最高荣誉头衔	50／金
Warming up	在 WORLD TOUR 模式下赢得一场 quick match	10／铜

难点成就／奖杯获得指南

sorry……：这个尽量以网前截击为主出现的几率要大一些，多使用 RT+X 吊小球有很大的几率可以打出擦网球。

Dream match：在生涯模式中有一定几率发生和老明星对决的梦幻比赛事件，赢得比赛即可。

Someone else？：可以打 King of the Court 模式，设置将每局每盘都改为最少，难度调最低，每次 3 名角色，25 名角色很快的。

For the Flag：在你 20 级并成为全国第一的选手时即可代表国家参加国际比赛。

Less than 24 hours：在星期天的时候使用女性球员，因为那天玩的人不多，很容易拿到前 100 名。





TIPS 本作邀请小威做了一段性感的广告，正因为这个广告太过性感，导致引发争议无数，最终导致广告遭到封杀。



机车风暴3 启示录	SCE	竞速
PS3 MotorStorm3: Apocalypse		港版
2011年3月18日发售	1－2人	57.99美元
对应3D显示		对应玩家年龄：13岁以上

文 九兵卫 美编 anubis

键位功能 MOTORSTORM3 APOCALYPSE

键位	功能
十字键↑ & 十字键↓	花式动作（仅限摩托）
十字键← & 十字键→	挑衅（仅限摩托）
□键	向左攻击
○键	向右攻击
△键	特写演出（QTE）
× 键	喷射加速

L1 键	刹车挚动
L2 键	刹车／倒车
R1 键	切换视角
R2 键	加速油门
R3 键	车后视角
START 键	菜单选项
SELECT 键	重设车辆

操作与赛制 MOTORSTORM3 APOCALYPSE

和其他竞速游戏一样，《机车风暴3》的操作并不复杂，或者可以说，反而更简单了。由于大部分车辆的重量感不明显，所以玩家在游戏中不用频繁地在油门与刹车之间切换，过弯与弹跳时的速度完全凭感觉控制，这样也是为了节省玩家的精力，将驾驶时的注意力更多地集中在路况的判断上，这也是游戏中少数不多的难点之一。

本作的喷射加速显示在画面右下方，相比前两作略有弱化，绿灯、红灯、三角警示等提示分别代表喷射器不同的状态，喷射槽过热后画面会出现红色警报，手柄也随之产生振动，此状态下继续使用喷射加速一段时间，机车就会自爆。另外，喷射器过热后即便停止使用会需要几秒钟的冷却时间，在这段内是无法再次进行喷射加速的。和前作类似，玩家车辆在经过某些炙热的路段时会对喷射槽产生负面影响，而在经过水塘或是被水淋到时，喷射槽则会呈蓝色并且回复至最低。在比赛中活用这些特殊冷却效果有时也是获胜的关键。

《机车风暴3》的一大卖点就是对应3D显示，实际效果非常令人满意。除此之外，本作操作方式也依然和系列作品一样对应六轴感应。游戏



发售后不久，SCE通过版本更新了支持logitech方向盘的补丁。玩家在OPTION菜单切换控制器设定即可选择适合自己的操作方式。

《机车风暴3》所有的比赛其实只有两种赛制——排名赛与末位淘汰赛，而前作中公认最难的固定通过点模式在本作里被取消。排名赛不用多说，在比赛中取得指定名次即可通过，而末位淘汰则是每隔15秒以突然死亡的方式淘汰最后一名车手，最后一名幸存下来的便是冠军。

杂志库 ZAZHIKU.COM

车辆种类与性能 MOTORSTORM3 APOCALYPSE

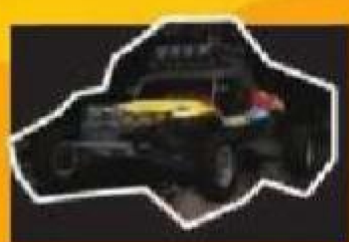
本作共有大大小小十三种截然不同的车辆，它们从体型到性能都千差万别，驾驶时的体验也各不相同，具体的区别还得玩家亲自尝试了才能熟悉。



烂泥摩托 Dirt Bike

速度	★★★★
操控	★★★★★
坚固度	★

系列的经典车型，速度与操控性一流，即使在高速行驶中过弯转向也极为顺畅。缺点是平衡性差，完全不耐撞击。



四轮车 Buggy

速度	★★★
操控	★★★★★
坚固度	★★

架构简单的四轮车拥有非常出色的操控性，变向与加速过程中几乎不会让人感到吃力，缺憾是速度一般。



竞速卡车 Racing Truck

速度	★★★★★
操控	★★★
坚固度	★★★

顾名思义，这是一种经过改造的小型卡车，可以胜任各种路况。坚固的车身也令它可以躲避一些突发事故。



ATV ATV

速度	★★★★
操控	★★★
坚固度	★★

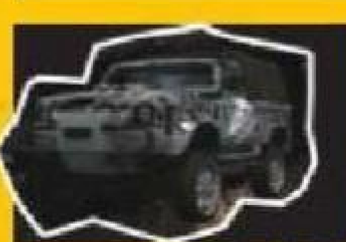
ATV全称“All-Terrain Vehicle”，即全地形汽车，它是游戏中手感最生涩的机车之一，但在泥沙等路况中抓地性能出奇地好。



拉力车 Rally Car

速度	★★★★
操控	★★★
坚固度	★★

拉力车适合越野行驶，特殊的底盘设计令其在颠簸的路面也照样如履平地，不过这样的优势在普通路面很难发挥。



烂泥四驱车 Mudplugger

速度	★★★
操控	★★★
坚固度	★★★★

同样是因泥浆路面而生的特殊车型，相比烂泥摩托更坚固稳定，只是竞速性能略差。



重型卡车
Big Rig

速度	★★
操控	★★
坚固度	★★★★★

拥有所有车型中最坚固的车身，与对手并驾齐驱时可以轻松将对手击毁。由于车重的缘故，过弯与转向时受惯性影响较大。



大脚车
Monster Truck

速度	★★★
操控	★★
坚固度	★★★★

大脚车原名怪物卡车，是二代加入的标志性车型。最霸气的地方在于可以将前方的对手直接碾平，缺点则和重型卡车类似。



超级摩托
Super Bike

速度	★★★★★
操控	★★★★
坚固度	★

超级摩托的速度极快，堪比跑车。由于重量非常之轻，因此在驾驶过程中会很飘，需要张弛有度的操纵。



哈雷机车
Chopper

速度	★★★★
操控	★★★★
坚固度	★★

哈雷是最拉风的一种经典摩托机车，虽然非常擅长直线竞速，但在频繁的弯道面前稍占下风。



超级迷你车
Super Mini

速度	★★★
操控	★★★★
坚固度	★★

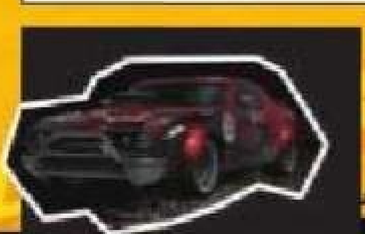
小而轻快是超级迷你车最大的特点，速度介于跑车与大型车之间，适合狭窄的赛道。



超级跑车
Super Car

速度	★★★★★
操控	★★★
坚固度	★★

超级跑车的速度最快，适合初心者操作。激烈比赛中，跑车容易受跑道与对手干扰，混战时无优势。



肌肉车
Muscle Car

速度	★★★★★
操控	★★★
坚固度	★★

美国玩家的最爱，拥有大马力但操控简单的肌肉车，其加速性能极强，速度也丝毫不逊色于跑车。

游戏模式

MOTORSTORM3 APOCALYPSE

嘉年华

"Festival（嘉年华）"是《机车风暴》系列"单机部分的主模式，本作也不例外。不同的是，三代取消了以往依靠提升 Rank 等级来解锁新赛事的套路，而是前所未有地为每一场比赛加入了剧情部分，并以不同的角色划分为由浅入深的三个难度，分别为 ROOKIE（新手）、PRO（专家）以及 VETERAN（老手）。

需要注意的是，所有流程赛事的场景中都分布着数量不等的卡片，这些卡片往往被设置在一些分支路线内，部分还位于比较高的位置，是否能取得这些卡片对于玩家的行驶路线要求很高。不过庆幸的是，玩家大可不追求名次，对整个赛道展开地毯式的搜索，卡片只要一旦取得，无论玩家是否赢得比赛，甚至一拿到卡片就即刻退出比赛，系统同样会帮玩家记录下已取得的卡片。卡片收集关乎奖杯的取得，以取得的卡片可以在 PROGRESS 菜单的 COLLECTABLE CARDS 选项下查看。



多人模式

和系列前作一样，《机车风暴 3》的在线模式依然是一大亮点，本作还支持分屏在线，玩起来相当热闹。在线模式可以自己开私房，也可以直接快速加入其它游戏，由于三代无法自由选择服务器，加上目前美版、日版尚未发售，因此不少国内玩家网战可能感到略有障碍。在线模式最多支持 16 名玩家，地图由投票决定，每场比赛开始前，玩家可以选择车型以及技能组合。车辆的编辑与技能的组合可以自由定义，包括车手等个性信息也是如此。

在线比赛前最有意思的莫过于打赌系统，每名玩家可以对自己认为能打败的对手进行下注，该对手的等级越高，则赌注越高。被下注最多的选手（ID 前有下注的数字标识），开赛可以得到首发杆位。完成比赛后，系统会对下注结果进行清算，获胜可连续下注并有翻倍奖励，但输了也会前功尽弃。在线模式非常考验玩家对车辆与赛道的熟悉程度，想取得好的名次是一件非常不容易的事，因此打赌系统就成为了一个弥补，只要运气好便可获得非常可观的点数奖励。

技能（Perks）说明

技能类别	操控类（Handling）	喷射类（Boost）	攻击类（Combat）
技能名／效果	Burn Rubber／增加抓地力	Critical／喷射器可承受过热时间更长	Parting Gift／爆破后造成冲击波
	Swift Return／车辆重设加快一倍	Up and away／加速状态下喷射器也可空中迅速冷却	Cheap Shot／撞击对手消耗较少喷射槽
	Sunday Driver／刹车性能更强	Asbestos／火焰对喷射器影响减弱	Heavy Weight／撞击对手破坏力增强
	Flight Control／空中操控性更好	Chilled／喷射器冷却更快	Armor／车体更坚固更耐撞击
	Hot Rod／加速性更好	Aquatic／水对喷射器冷却效果更好	Immovable／与对手碰撞对自身影响更小
	Part Fish／行驶中水阻变小	Shoot the Breeze／喷射器空中冷却效果更好	Critical Strike／不消耗喷射槽即可击毁对手
	Aerodynamic／提升最高速度上限	Slow Burn／喷射器达到过热时间更长	Explosive／喷射器过热自爆后产生冲击波

杂志库 ZAZHIKU.COM



奖杯解说 MOTORSTORM3 APOCALYPSE

本作的奖杯整体难度不高，单机部分奖杯 10 小时左右即可收工，惟一麻烦的 150 张全卡片收集看似困难，但在不限制胜利条件的情况下其实想获得也只是时间问题。若要取得白金，玩家需要投入更多的精力用于在线模式。建议多拉朋友开私房比赛会节省不少时间。

铜杯 Motion Master
说明：使用六轴控制完成一次比赛。

铜杯 Air Assault
说明：在空中使用□/○键（默认）击倒对手。可以使用1P、2P同时配合。

铜杯 Hot Air
说明：过热状态下腾空，喷射器在落地前自动冷却至最低。最适合的地图为Skyline。

杂志库 ZAZHIKU.COM

铜杯 I Made it Myself
说明：对同一辆机车改造完所有的项目。

铜杯 Energy Efficient
说明：不使用喷射加速的情况下赢得一场比赛的胜利。

铜杯 Target Locked
说明：在同一场比赛中两次击毁同样的对手。击毁对手时画面左侧会有“wreck”提示。

铜杯 Kudos
说明：多人模式下在一次漂移中获得250 Chips。

铜杯 Variety is the Spice of Life
说明：玩遍一条赛道的所有模式，在Quick Race中切换模式。

铜杯 Pure as Mud
说明：在一场比赛中成功表演三次花式动作。选择摩托车在腾空后按方向键上下（默认），动作在落地前完成便算成功。

铜杯 Wheelin' an' Dealin'
说明：驾驶摩托提起前轮坚持5秒钟，加速中后拉摇杆可让二轮摩托前轮离地。





铜杯 Unlucky for Some
说明：使用全部13种机车在同一赛道都获得胜利，同样在Quick Race中完成。

铜杯 FPR
说明：以第一人称视角赢得一场比赛的胜利。第一圈计数开始前切换为第一人称视角可算。

铜杯 Grease Monkey
说明：全部13种机车每种至少改造过一项。

铜杯 Over There!
说明：在Festival模式下按△键（默认）观看5个特殊事件。

铜杯 Rampage!
说明：累计使用□/○键（默认）击倒对手10次。

铜杯 Found One!
说明：Festival模式下收集到第1张卡片。

铜杯 'You wanna play?'
说明：完成Festival模式ROOKIE难度序章。

铜杯 'We're gonna race - in that?'
说明：完成Festival模式ROOKIE难度“Off the Rails”

铜杯 'Eat my dust, tough guy!'
说明：完成Festival模式ROOKIE难度“Aces High”

铜杯 'Okay, let's do this.'
说明：完成Festival模式ROOKIE难度“Credit Crunch”

铜杯 'You wanna stay, shut your mouth.'
说明：完成Festival模式PRO难度序章。

铜杯 'I'm just waiting for a sucker to beat.'
说明：完成Festival模式PRO难度“Road Warriors”

铜杯 'I'm all in.'
说明：完成Festival模式PRO难度“Suburban Shakedown”

铜杯 'It's about life and death.'
说明：完成Festival模式PRO难度“End of the Line”

铜杯 'Only one of us is making it out of this city alive.'
说明：完成Festival模式PRO难度“The End is Nigh”

铜杯 'Restricted my ass!'
说明：完成Festival模式VETERAN难度序章。

铜杯 'Time to lose these guys...'
说明：完成Festival模式VETERAN难度“High Way”

铜杯 'If you start, you got to finish...'
说明：完成Festival模式VETERAN难度“Final Drive”

铜杯 Now for the Main Event...
说明：完成5个Special Events（特殊事件）。Time Attack（时间挑战）也算特殊事件，保证车辆未撞毁且跑完一圈退出即可。

铜杯 Starter for 10
说明：完成10个特殊事件。

铜杯 Gently Does it
说明：完成在线模式的第一场比赛。

铜杯 Where's My Money?
说明：在线模式下注并获胜。

铜杯 High Five!
说明：在线模式升至等级5。

铜杯 Stacked
说明：在线模式升至等级15。

铜杯 Where Do You Put Them All?
说明：在线模式解锁50个配件。

铜杯 Decorated Stormer
说明：在线模式赢得25个勋章。

铜杯 Found 'em All!
说明：收集Festival模式全部150张卡片。卡片在Quick Race中不会出现。

银杯 'Want a Magic Nut Bar?'
说明：完成Festival模式ROOKIE难度“Baked”

银杯 'And Mash wins!'
说明：完成Festival模式ROOKIE难度全部比赛。

银杯 'I guess you love trouble...'
说明：完成Festival模式PRO难度“Wargames”

银杯 'Any questions?'
说明：完成Festival模式VETERAN难度“Sea Spray”

银杯 Nail'd it
说明：完成25个Special Events。

银杯 Double or Quits?
说明：在线模式下×2连锁时下注并获胜。

银杯 Croupier
说明：在线模式升至等级30。

金杯 'We're the best...it's that simple.'
说明：完成Festival模式PRO难度全部比赛。

金杯 'You're greased.'
说明：完成Festival模式VETERAN难度全部比赛。

金杯 Jackpot
说明：在线模式升至等级40。

白金 The Big One
说明：获得其他所有奖杯。



DISSIDIA [duodecim] 012 FINAL FANTASY

文 实习编辑 狼来了　美编 木仙

研究中心 RESEARCH CENTER

异说 012 最终幻想	Square Enix	动作角色扮演
PSP DISSIDIA 012[duodecim] FINAL FANTASY		日版
2011年3月3日	1～2人	5800日元
无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

杂志库 ZAZHIKU.COM

经过上一期系统及章节流程的简要介绍后，相信各位粉丝早已经干掉了“000”章节中十二万HP的最终BOSS，而没那功夫去跟卡奥斯耗的朋友们也不用介意，毕竟本游戏里最大的亮点是历代《最终幻想》里各具魅力的角色。本期研究将给大家介绍一下31个可使用角色的特性并放上入门级的对战心得，希望能让各位读者根据每个角色的战斗风格来找到适合自己使用的角色。

阅读指南

角色的使用难度：★数越多表示越难使用，上限为5★，使用难度综合了角色的招式性能、控场能力、各种情况下的应对能力以及玩家使用时所需要的上手时间等因素。

综合移动能力：★数越多代表角色的移动能力越高，上限为5★，移动能力包括地面移动速度、转换方向的速度、地面／空中的冲刺速度等，少数角色在不同状态下的移动能力有差异。

角色特性：角色的战斗风格、特有能力等。

EX：角色发动EX模式后附加的特殊能力。下文中将省略掉“HP缓缓恢复”和“会心一击率上升”这两个全角色共通的附加能力。

对战心得：角色在对战中的要点及相关的注意事项。

ライトニング



使用难度：★★★

移动能力：★★★☆

角色特性：能够在三种职业之间灵活的转换，通过各职业中独有的招式来击溃对手。

EX：对手的勇气值在30%以下呈半透明状态时，受到我方的攻击后立即进入勇气BREAK的状态；被打至场景边缘或者障碍物时自动受身以避免因激突造成的伤害。

对战心得：アタッカー模式下勇气攻击的威力较高，是夺取对方勇气值的主力模式；ブラスター模式下有着丰富的中距离魔法攻击，战斗开始后可先放出中攻击等级的“ウォタラ”用来迫使对手回避，然后本体通过冲刺靠近对手后使用“シードライブ”，此招准备时间长但追向性能强，极容易命中躲避“ウォタラ”的对手；与对手有一定的距离时可切换到ヒーラー模式，利用“ケアル”和“ケアルラ”来增加自己的勇气值，后者需要在规定的时机里输入指令，最后一次成功输入时会提升大量勇气值，提升的量为自己原始勇气值的23%。能派生出HP攻击的只有“スマッシュアッパー”，此招地面限定发生也不快，一般在与援护配合进行连携时使用。“真空破”发生较慢但追尾能力强，推荐在远距离时发动，之后本体随着前面的剑气一同冲向对手发起进攻。“绝影”发生较快且带有一定的高低差补正性能，而“雷光斩”和“天鸣万雷”的判定发生时间都较好掌握，一般在对手陷入角落难以进行回避的时候使用，后者也可以在中距离躲过对方的远程攻击后发动。



ヴァン



使用难度：★★★★

移动能力：★★★☆

角色特性：独特的转换技（スイッチ技）系统。

EX：按下R+□键后可以切换到空手状态；转换技得到强化。



只要招式中出现的武器与之前的不相同便能发动转换技。当“スピアー”作为转换技时，攻击等级将由弱变为中，发生快且附带吸引效果，用来进攻或者在对手露出破绽时进行还击都有不错的效果。HP攻击“风のラプチャー”，发动后会在对手附近出现一个附有吸引效果且停留时间长的龙卷风，我方可在龙卷风消失之前使用别的勇气／HP技来攻击躲避龙卷风的对手，注意如果龙卷风被对手的HP攻击击中，它的攻击目标会反过来变为我方。

对战心得：不断发动强力的转换技是取得胜利的关键。发动转换技的方法有两种：1．空手状态下使出的勇气攻击必定是转换技，在战斗开始时、使用HP攻击以后、追击后都会自动切换为空手状态；2．ヴァン在使用完各种勇气攻击后，武器都会滞留在手中，接下来使用的招式，

©2008,2011 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



ラグナ

使用难度：★★★☆
移动能力：★★☆
角色特性：使用各种枪械进行中远距离的游击战，某些招式可配合输入的方向、按键时间的长短、连打的与否来改变性能。
EX：可通过各种行动取消掉攻击后的硬直。

对战心得：在中距离发动进攻前先使用“シールドボム”来张开小面积的电磁护盾，护盾能有效的防止近战系角色的突进，如果对手已经成功突围到我方附近时可利用发生较快的“ブンなぐり”将近身的对手吹飞，注意这招命中后附带追击效果，所以最好不要装备基本技能自动追击以拉开和对手的距离。“ピタットボム”在蓄力后放出能增加爆弹的投掷距离，黏上对方经过3秒左右后会在对手身上爆炸，虽然爆炸不可防御却可以在爆炸发生前的瞬间使用回避来避免伤害，战斗中如果猜到对手会使用回避来躲开爆炸，可在对手回避时使用HP攻击“ラグナロクブレード”来狙击回避后处在短暂硬直中的对手，假如对方回避失败被爆炸所伤，算好提前量后用HP攻击“サテライトビーム”来追击能形成必中的效果。





ユウナ

使用难度：★☆
移动能力：★★★
角色特性：召唤出应对各种情况的召唤兽以展开华丽的战斗。
EX：原有的勇气/HP攻击同时召唤出两个召唤兽，攻击范围增加，招式性能也会有所改变。

对战心得：近中距离为主的角色，ユウナ的HP攻击性能都不错，遇到远程攻击型的角色可使用射程非常长的HP攻击“シューティング・レイ”来打乱对方的进攻节奏；“地狱の火炎”对空性能优越、“ダイアモンドダスト”发生速度快、附加吸引效果的“トールハンマー”用来防止对手突入或者抓对手回避的时间差都有不错的效果，“メガフレア”在攻击判定发生前会自动锁定对手所在的位置，但在发生后几乎没有追踪性能，实战中不可过分依赖，一旦对手熟悉了这招的发生时间便能轻易的回避并进行反击。勇气攻击则以“エアロスパーク”和“ソニックウィング”为主对敌人进行中距离的牵制，万一被对手近身也可以用发生快的“天からの一击”防身。

ZAZHIKU.COM





カイン

使用难度：★★
移动能力：★★☆
角色特性：拥有全角色之首的空中机动力，大部分勇气攻击后的硬直都可以用空中冲刺取消。
EX：按下R+□发动EX模式中特有的HP攻击“龙剑”，命中对手时不单止会给予对方HP值的伤害，还会回复等同于这部分伤害的HP值，不管招式是否命中都能以空中冲刺取消出招后的硬直。

对战心得：以空中突袭战为主，攻击距离长的突进技不少，算好距离在对手的攻击范围外使用中距离的招式进行突袭会有不错的收获。空中的部分招式在首发击中对手后可以配合方向键使之后的攻击产生激突或者追击的效果，建议选择激突效果，然后再利用角色的特性用空中冲刺取消攻击后的硬直追上敌人准备下一轮的进攻。HP攻击中的“グングニル”、“スカイグランダー”、“ライジングドライヴ”命中对手后都能直接将对手打到场景四周的尽头上产生激突效果，此时再配合援护对硬直中的对手追击能给予对方非常大的伤害。注意カインの空中攻击在自己的头顶和脚下的位置都有死角，所以最好保持在对方上方或者下方45度角左右的位置进行战斗。



ティファ

使用难度：★★★★
移动能力：★★★★
角色特性：大部分勇气/HP攻击都可以通过佯攻移动来打乱对手的节奏。
EX：根据EX槽剩余能量值的多少来提升相应的攻击力，剩余量越多攻击力越高。

对战心得：ティファ的机动力高，但勇气攻击的距离都比较短，战斗中主要在中距离时使用起手较快的“ブリザド”、“ブリザラ”和“ブリザガ”来迫使对方躲避，再趁对手回避的间隙拉近与对手的距离，在自己得意的近战中利用佯攻来攻击对手。使出特定招式后在规定的时间内迅速按下×键便能发动佯攻，它的主要用途有三种：1.通过佯攻移动时的距离迅速接近对手；2.近距离战时用佯攻打乱对手防御/回避的节奏或者绕到对手的身后进攻；3.与对手拼招时利用佯攻时的短暂无敌在避开对手的攻击后同时命中硬直中的对手。由于地面HP攻击的性能比较优秀，所以推荐装备上基本技能中的“グラウンドダッシュ”来与对手进行地面上的周旋。



ウォーリア オブ ライト

使用难度：★
移动能力：★★★☆
角色特性：可攻可守、能应对各种状况的万能型角色。
EX：攻击时身上附加防御远程弱等级魔法的障壁；防御力上升；攻击命中对手时出现光之剑增加攻击次数及提高伤害。

对战心得：近战招式丰富且不少攻击都可以派生出HP攻击，中远距离时也有射程远、干扰性能优秀的魔法“あかいきば”、“あおいきば”、“しろいきば”。空战时“コートバックラー”和“バウンスバックラー”的高低差补正优秀，而“クロスオーバー”发生较快，用来确反或者抢攻都有不错的表现，这三招空中的招式在命中对手后都可以派生出HP攻击。地面和空中都可以使用的HP攻击“シールドオブライト”在发动时依旧附带防御性能，且在本作中追加了上下方向45度角的攻击轨迹，这招的存在使得对手在近距离时不敢随意使用攻击等级低的招式，且在冲刺突进时也需要防范这招在攻击判定发生前自带的防御性能。“シャイニングウェーブ”和“レディアントソード”的射程及追尾性能都非常优秀，不过这两招在攻击发生前的空隙都非常大，切忌在近距离时使用。





フリオニール

使用难度：★★★☆

移动能力：★★☆

角色特性：擅长展开以自己为轴心的地面作战。

EX：EX模式中所有的HP攻击包括EX爆发技命中对手后，除了给予对方HP值的伤害，还会回复等同于这部分伤害的HP值。

对战心得：空中战比较薄弱，通常以中距离地面战为主。地面主要通过“シーズナイフ”和“リードアックス”来夺取勇气值，两招命中对手后都能进行三种派生，分别为：○(激突)、↑+○(追击)、↓+○(激突)，还可以派生出HP攻击“ダブルディフィート”，注意“シーズナイフ”和“リードアックス”在攻击落空时的硬直较大，需谨慎使用。中远距离时可使用空中的“マジックアーツ”系魔法来骚扰或偷袭对手，这个系列的魔法除了第一发是固定的以外，第二、三发均可以配合方向键来使出其它种类的魔法。由于有通过反射对方的勇气攻击来发动的HP攻击“シールドバッシュ”，对手一般不敢随便使用飞行道具来牵制。空中和地面的“ストレートアロー”可大胆的在近距离发动后按稳□键进行蓄力，瞄准对手回避后产生的短暂硬直再放出。将对方逼入场景边缘或死角后，对手的活动范围受限时使用“マスターオブアームズ”和“ロードオブアームズ”都能增加这两招的命中率。





オニオンナイト

使用难度：★☆

移动能力：★★★★☆

角色特性：EX模式中的职业转换及能力强化。

EX：使用物理攻击时自动将职业转换成忍者，使用魔法攻击时自动将职业转换为贤者；两种职业下的攻击次数增加且攻击力上升。

杂志库 ZAZHIKU.COM

对战心得：通常状态下就拥有游戏中接近顶级的移动能力（个别角色在EX模式中的移动能力能达到上限的5★），勇气攻击发生较快且命中后都可以派生出HP攻击，但要注意物理攻击落空时会有很大的空隙给对手反击，且因为攻击次数较多，对手可通过发动援护替身躲开攻击后再反击，因此战斗中还是依靠风险较小的魔法攻击作为主要的进攻手段；近身时对方通常会利用防御或者回避来防范我方的“高速ヒット”等发生快但挥空硬直长的招式，此时空中的主力牵制技“サンダー”便能发挥作用。“パワーアップ”和“マジックアップ”在中远距离躲过对手的飞行道具后使用会有不错的效果。HP攻击中的“旋风斩”附带吸引效果，且判定结束后可以通过回避来取消硬直，近战中非常实用；中远距离时的“ファイガ”是不错的突袭技。





セシル

使用难度：★★★

移动能力：★★★☆（パラディン状态）、★★☆（暗黑骑士状态）

角色特性：攻击时可在擅长地面作战的暗黑骑士与擅长空中战的パラディン之间切换职业。

EX：按下R+□键能手动的在两种职业中切换；攻击力1.5倍。

对战心得：对战中尽量保持在移动能力较优秀的パラディン状态，中距离时主要靠出招时附带魔法防御性能的“ダークカノン”来进攻，命中后能将对手拉回到自己面前，此时使出其他勇气攻击或HP攻击能形成连续技；“ダークフレイム”是セシル的主力HP攻击，它的追尾性强、自带高低差修正、可贯通障碍物及附有魔法反射的性能，中距离时是非常优秀的牵制技；“パラディンフォース”则是空中的主力HP攻击技，虽然射程较短，但是发生前的自动锁定能力极强，对手在自己的正下方时都能命中。注意地面的“シャドウブリンガー”和空中的“ライトスラスター”不能同时装备，战斗前需根据场地及自己偏向的战斗方式来二选一。



バッツ

使用难度：★★

移动能力：★★★☆

角色特性：使用同伴们的武器并将同伴们的招式融合在一起，装备招式时得到各种附加的能力。

EX：按下R+□键使用发生较快的近距离HP攻击，如果自己的等级与对手的等级相同，那么这招的攻击力将是平时的8倍。

对战心得：空中的勇气攻击“ホーリー”在本作中得到强化，发射出去的光弹速度快、覆盖面广且追尾性能强，加上发动完这招后的硬直时间非常短，是中距离战里的不二选择，如果有机会发动EX报复，在对手陷入超慢动作的时间里可以连续使用这招来获取大量的勇气值，此外在命中对手时是唯一可以派生出HP攻击的招式，注意如果要派生HP攻击“フレア”的话就不能装备基本技能自动追击。尽管バッツ大部分勇气攻击的性能都比较中庸，但还是建议装备上实战中较少用到的招式来附加各种能力，所幸他的HP攻击都比较优秀，弥补了进攻方式单调的缺陷。



ティナ

使用难度：★★

移动能力：★★

角色特性：在远离对手的地方施展华丽的魔法来进攻。

EX：空中按稳×键可以进入缓缓下落的滑空状态；几乎所有的招式都可以连续使用两次。

对战心得：主要在空中进行战斗，因为近身战苦手，所以建议装备基本技能中的“フリーエアダッシュR”来与对手保持距离，近战时唯一可依赖的“ブリザドコンボ”也最好装备上。战斗时先拉开距离将HP攻击“メルトン”蓄力后放出，然后在硬直结束后施展“ホーリーコンボ”或者“サンダラ”狙击躲避“メルトン”的对手，注意在对手可以召唤援护的时候要谨慎使用，因为“メルトン”的蓄力途中是完全没有防备且不可以通过其他行动来取消出招的；“ホーリーコンボ”命中对手后可按○键追加“フレア”然后再派生出无视对手距离的HP攻击“アルテマ”。场景中出现的EX核心务必要抢到，发动EX模式的ティナ在进攻能力上将得到大幅度的强化，各种包括HP攻击在内的魔法连续发动就足以让对手疲于奔命。



クラウド



使用难度：★

移动能力：★★★

角色特性：近战能力强，大部分招式都附加激突效果。

EX：所有用剑的招式都附加破防的能力（剑攻击的等级变为强等级）；根据剩余 HP 值的多少来提升攻击力，HP 越多攻击力越高。

对战心得：命中对手后产生激突效果的招式非常多，因此援护的选择显得极其重要。推荐用セフィロス或クジャ作为援护，用勇气攻击或 HP 攻击把对手打到版边或障碍物上产生激突时，召唤援护以形成激突连携，援护攻击结束后在规定的时间里按下 × 键便能瞬移到无防备的对手身后，此时用“スラッシュブロウ”追击，之后再派生出强力的 HP 攻击“超究武神霸斩 ver.5”，一套连招下来能削减对手大量的 HP 值。地面战中“ソニックブレイク”因追加了吸引效果而使攻击范围稍微增加，经常可以在对手预料之外的范围命中对手；本作中追加了“连斩り”的空中版本，虽然威力较弱但发生快且挥空后可以迅速的用其他动作来取消硬直，使这招成为了空战时的主力牵制技。考虑到クラウド的主力勇气攻击都能派生出强力的 HP 技，所以 HP 攻击只需要装备一个“メテオレイン”在中距离时偶尔骚扰一下对手即可。

ジタン



使用难度：★

移动能力：★★★★

角色特性：擅长在空中使用丰富多彩的招式展开进攻。

EX：空中跳跃的基本次数增加到 10 次，空中进行回避后将重置跳跃次数；跳跃的一瞬间有短暂的无敌时间。

对战心得：攻击等级为中的“ブースター8”是地面的主力突进技，出招后不管是否命中对手ジタン都会浮空，假如命中了对手可以马上使用空中的“スイフトアタック”形成连续技，之后还可以派生出 HP 攻击“ミールツイスター”给予对手重创。战斗中可以利用 HP 攻击“タイダルフレイム”来强迫对手进入空中作战，随后在对手躲避火球的同时进行追击。虽然“フリーエナジー”的距离很短，但是发生速度极快，用来突袭或者防身都有不错的效果。鉴于ジタン在 EX 模式中附加的强力跳跃能力，平时需注重 EX 量的蓄积，发动 EX 模式后利用空中回避后重置跳跃次数的特性保持在对手的头顶上作战，用“ソリューション9”骚扰或“テンペスト”突击，后者命中对手时也可以派生出 HP 攻击。



杂志库 ZAZHIKU.COM

スコール



使用难度：★★

移动能力：★★★☆

角色特性：攻击命中对手后的连击数非常多。

EX：所有用剑的招式攻击范围增加；物理攻击命中对手时产生小爆炸，提高攻击的威力。

对战心得：地面战时主要在中距离使用发生快的“サンダーバレット”将对手拉回到自己面前，然后使出“アッパーブルーズ”或“ソリッドバレル”都能形成连续技以夺取对手大量的勇气值，还可以最速发动 HP 攻击“ブラスティングゾーン”来直接削减对手的HP值。HP 攻击中“ラフディバイド”的攻击距离和突进速度都非常优秀，中距离时猜到对手要使用远程招式时可利用这招杀对手一个措手不及；“エアリアルサークル”具有近距离中自动锁定对手当前位置的特性，且附带魔法防御和吸引效果，命中后产生激突效果，推荐在空中作为中近距离的突袭技使用。



ティーダ



使用难度：★★☆

移动能力：★★★★（通常状态）、★★★★★（EX 模式中）

角色特性：拥有顶级的移动能力，许多攻击都带有回避性能。

EX：地面的移动速度增加，移动时在正前方附加魔法防御的能力；根据剩余 HP 值的多少来提升攻击力，HP 越多攻击力越高；带有“ドッジ”前缀的招式得到强化。

对战心得：近战性能优秀，地面和空中可以派生出 HP 攻击的勇气攻击非常多，中近距离时主要使用带有“ドッジ”前缀的招式来回避并打击对手，此系列的招式在命中对手后都会附加追击效果，鉴于本作对追击作出的改动，与其使用输出很不安定的追击，还不如直接派生出“クイックトリック”系列的 HP 攻击，注意选择派生的话就不要装备自动追击的技能。其中“ドッジ＆スロー”在中距离被对手防御时本体不会产生硬直，挥空时也可以通过回避来取消硬直；“ドッジ＆スピン”在中距离用来突袭或者回避对手的飞行道具都非常强力，而“ドッジ＆ラン”则在近战中骗对手防御或者用来躲过对手攻击距离较短的招式后进行还击。

ガーランド



使用难度：★★☆

移动能力：★★

角色特性：单发攻击力极强的力量型角色。

EX：出招时附带超级装甲的状态，在此状态出招时受到对方的攻击不会产生硬直（部分招式除外）。

对战心得：地面战中“ラウンドエッジ”在开始的回转动作时可以配合方向键改变出招的方向，本作中它的移动距离和速度都得到了提升；空中战主要使用横向判定强的“ツインソード”和高低落差补正优秀的“チェーンバンプ”进攻。本作中新增加的 HP 攻击“フレアー”，虽然发生很慢但是范围广追踪性能极强，空战中用来抓对手回避后的空隙或者是利用其强攻击等级的优势来击溃对方的勇气攻击。原有的“ほのお”在攻击等级上也得到了强化，是中远距离时的首选招式。EX 模式中的超级装甲状态看似强力，但是出招时与对手相杀或者招式被防御时还是会产生硬直，所以在 EX 槽蓄满的时候不妨故意让对手攻击以发动 EX 报复，然后在空中连续使出威力巨大的勇气攻击“バルディッシュ”进行连击，最后再以 HP 攻击作为终结技，这样一套攻击下来往往可以起到一发逆转的效果，需要注意的是对方可以通过援护替身来解除 EX 报复状态。





皇帝

使用难度：★★★★☆

移动能力：★★☆

角色特性：通过设置各种陷阱技来让对手自投罗网。

EX：所有的 HP 攻击包括 EX 爆发技命中对手后，除了给予对方 HP 值的伤害，还会回复等同于这部分伤害的 HP 值。

对战心得：本作中皇帝的大部分招式在发动后的硬直时间都得到了缩减。附带吸引效果的“雷の纹章”在命中对手后能长时间的拘束对手，此时再使用其他攻击能形成连击，因为这招只能在地面使用，所以皇帝主要以地面战为主。战斗开始后可先使用新增的 HP 攻击“メランコリアの槛”来限制对手的抢攻，然后迅速设置“雷の纹章”等各种陷阱技，再抽空放出 HP 技“フレア(空中)”来增加陷阱的密度，注意空中和地面版的“フレア”性能是有差异的，前者的光球不会追踪对手也不会遭到弹反，后者则相反。强攻击等级的勇气攻击“ボムアタック”务必装备上，因为“フレア(地上)”的移动速度很慢，对手可轻易弹反，此时“ボムアタック”便能将光球再度弹反回去。将各种陷阱都设置好后，就可以尝试使用咏唱时间巨长的“いんせき”，一旦成功使出具有全屏必中对手的效果。





黑暗の云

使用难度：★★★★★

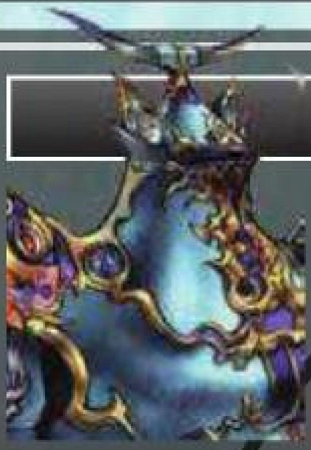
移动能力：★★☆

角色特性：丰富的 HP 攻击能应对各种距离。

EX：勇气攻击后的硬直中可以使用 HP 攻击。

对战心得：因为勇气攻击占用的 CP 值较多，建议地面和空中都只装备一个勇气攻击，给擅长的 HP 攻击节省出足够的 CP 值，推荐选择新增招式“恨みの触手”，此招的第二和第三段攻击强度都为中，前者为附加吸引效果以自身为轴心的范围攻击，后者为飞行道具。因为 HP 攻击“报复式波动炮”的存在使得对手不敢随便使用飞行道具进行牵制，中远距离时使用“追尾式波动炮”和“乱打式波动炮”进攻，对手突进到近距离时“高射式波动炮”、“零式波动炮”和“波动球”都有不错的防身效果，在对手躲避“广角式波动炮”后的硬直中可召唤援护进行狙击。EX 爆发技非常强力，经常可以在招式中将对手打成勇气 BREAK 的状态，但前提是蓄力后松开的时机要恰到好处以将“超波动炮”的威力提升。





エクスデス

使用难度：★★★★★

移动能力：★

角色特性：以防御来取得胜利。

EX：带有“ガード”后缀的招式在防御落空时可以迅速用其他行动来取消硬直，防御成功时派生出的招式得到强化。

对战心得：全角色里最低的移动能力，战斗中基本不主动发动进攻。四种带有“ガード”后缀的招式能防御各种类型的攻击，其中“オールガード”带有最高等级的防御性能，包括 HP 攻击在内的招式都可以防御，惟一不足的是防御的判定时间较短。“ガード”系的招式成功防御后可以配合方向键＋○／□派生出强化版的勇气攻击“ハリケーン”、“ソードダンス”、“しんくうは”和 HP 攻击“グランドクロス”“アルマゲスト”。当对手开始防备我方的“ガード”系招式而降低进攻的频率时，可使用“ブラックホール”和中攻击等级的“磁场转换”进攻，也可以使用本作新加的 HP 技“ミールストーム”，由于此招的咏唱时间非常长，对手见状一般会立即抢攻来阻止咏唱，此时可以立刻取消咏唱转而使用“ガード”系的招式来防守反击，假如对手顾忌我方的“ガード”系招式而不采取进攻的话，待“ミールストーム”咏唱结束后会发动必中对手的攻击。



ゴルベーザ

使用难度：★★★★

移动能力：★★★

角色特性：某些招式同时具备中近距离的判定，跳跃时有瞬间的无敌。

EX：按稳 R+□键进行“黒い牙”的咏唱，咏唱结束后强制对手进入勇气 BREAK 的状态，松开 R+□可以立刻取消咏唱状态。

对战心得：建议在地面上进行中距离战。中距离时可使用“ライズウェイブ”、“グレアハンド”和“迎击システム”来袭击或骚扰对手，其中在“迎击システム”的弹丸命中对手时可视距离用“グレアハンド”进行追击，之后再派生出“コズミックレイ”系的 HP 攻击以削减对手的体力，假如对方用冲刺时附带的防御性能来强行突破“迎击システム”的攻击，我方可马上发动带有吸引效果的地面 HP 攻击“ナイトグロウ”，此招用来防身或者打断对手突围后的攻击都非常实用，命中对手后产生激突效果，配合援护使用“浮游／重力システム”进行激突连携再派生出 HP 攻击，威力巨大。当突围后的对手开始防备“ナイトグロウ”时可改用新招“セクターレイ”来抓对手各种移动后的硬直。中攻击等级的“グラビデフォース”看似强力但对手只要躲过第一段攻击在我方瞬移后立刻抢攻便能直接打断第二段攻击，故不推荐使用。



ケフカ

使用难度：★★★★

移动能力：★☆

角色特性：招式带有很强的迷惑性。

EX：空中按稳 × 键可以进入缓缓下落的滑空状态；大部分招式的性能发生变化。

对战心得：擅长中远距离的空中战，近身战时只有 HP 攻击“はかいのつばさ”可以给对手造成威胁，故建议装备基本技能“フリーエアダッシュ R”来有效的与对手拉开距离。中距离时主力依靠中攻击等级的“ばらばらブリザガ”、“くねくねファイガ”和“アルテマ”来进攻，其中“くねくねファイガ”是ケフカ的核心招式，发生虽慢但移动轨迹不规则且追尾性能强，单发时容易被对手弹反，所以最好在放出飞行道具后再辅以其他招式进攻，命中对手时可立刻用 HP 攻击“トライン”进行追击。“ばらばらブリザガ”和“アルテマ”的发生较快，对付意图使用冲刺靠近我方的对手最为合适。地面上的 HP 攻击“ハイパードライブ”在本作中得到强化，附加了蓄力后对空中敌人进行追尾的性能，不蓄力时在射程和发生速度上都比较孱弱，所以最好在中远距离时蓄力后放出以突袭对手。



セフィロス



使用难度：★★☆
移动能力：★★☆
角色特性：近战招式的攻击距离较长，部分招式命中对手后可延迟输入后续招式以增加攻击次数和威力。
EX：空中按稳 × 键可以进入缓缓下落的滑空状态；按稳 R+ □键进行“心无い天使”的咏唱，咏唱结束后强制将对手的勇气值变为 1，松开 R+ □可以立刻取消咏唱状态。

对战心得：地面上新增招式“刹那”的发生快但距离短，主要在对手硬直较小的时候使用。空战中“居合い斩り”作为主力进攻手段，“虚空”在本作中上下方的追向性能得到强化，但是判定发生前的准备时间较长，容易被对手防御而产生硬直，主要用来狙击因防备“居合い斩り”而提早作出回避的对手，HP 攻击“八刀一闪”用来对付提早回避的对手也同样有效。大部分招式如“なぎ払い”、“缩地”、“神速”的横向判定都不错，但是在高低差方面则略逊一筹，对战中需要时刻注意对手所在的位置并尽量保持与对手处在同一水平线上，对手在自己上方时用 HP 攻击“天照”进攻，在自己下方时则用“狱门”。远距离战时由于有“シャドウフレア”的存在，遇到远程为主的魔法系角色时也不会显得吃力。



クジャ



使用难度：★★★★☆
移动能力：★★★
角色特性：通常状态下就可以在空中按稳 × 键来进行缓缓下落的滑空；可以边移动边进行攻击，大部分勇气攻击可以在命中对手后根据敌我的距离派生出不同的攻击。
EX：滑空时的移动能力上升，转向变快，下落速度减半；地上跳跃、空中跳跃、滑空移动、从空中落下的途中、着陆时在身边出现带有攻击判定的光球或火球。

对战心得：“バーストエナジー”、“スナッチブロー”、“ストライクエナジー”、“スナッチショット”在初段的火球或者光球命中对手后，再次按下○键时会根据与对手距离的远近派生出火球或光球对敌人进行追击，派生攻击与初段攻击一致时（初段火球派生出火球、初段光球派生出光球）攻击力会得到提升且判定加强。初段为火球的招式，发生速度快，而光球则有较广的攻击范围，玩家可视情况来二选一。中距离时“ホーリースター”是 HP 攻击的首选，“アルテマ”虽然可以在发动时移动，但是无法通过其他行动来取消出招动作，容易被对手利用冲刺躲开攻击后再进行还击；前方范围广且有高低差修正的“フレアスター”用来应付近距离的敌人，配合基本技能“ジャンプ回数アップ＋＋”跳到对手上方后使用本作新加的“フォースシンフォニー”能有效的防止对方发动援护替身和 EX 报复。

アルティミシア



使用难度：★★★
移动能力：★☆
角色特性：绝大部分招式都可以通过连打或者蓄力来改变招式性能。
EX：按稳 R+ □键进行“时の咒缚”的咏唱，咏唱结束后强制对手进入 7 秒左右无法行动的状态，松开 R+ □可以立刻取消咏唱状态。

对战心得：新加的招式“骑士の枪”非常实用，不蓄力时的发生非常快，打破了以往被对手近身后无法还击的窘境。战斗开始后先将“骑士の枪”蓄力后放出以形成拥有最高等级防御性能的障壁来提防对手的突进，紧接着使用蓄力版的“骑士の矢”来设置追踪性能极强的飞行道具，之后在中距离使用蓄力或不蓄力的“骑士の斧”进攻，“骑士の枪”和“骑士の矢”在魔法消失后要及时进行补充，“骑士の剑”发生慢且高低补正差，在对战中几乎起不了太大的作用。平时主要利用勇气攻击来提升勇气值，待 EX 槽蓄满后发动 EX 报复或者使用 EX 模式中的特殊技“时の咒缚”将对手定住后再使用发生较慢的 HP 攻击来秒杀对手。“时の咒缚”的咏唱时间较长，可在援护攻击命中对手或设置好蓄力版的“骑士の枪”和“骑士の矢”后再发动。



ジェクト



使用难度：★★★★★
移动能力：★★★☆
角色特性：勇气攻击命中对手后在规定的时机里按下对应的方向和键位（简称 JF）能派生出强力的后续招式，派生的招式因按键时输入的方向而有所差异，连续 JF 成功后还可以派生出 HP 攻击形成连续技。
EX：招式命中对手后才可以发动 JF 派生的“ジェクトラッシュ”和“ジェクトストリーム”在攻击落后时也可以派生。

对战心得：极端的近战型角色，攻击距离稍远的“真・ジェクトシュート”在单发时完全不能给对手造成威胁。战斗中需要通过各种冲刺配合“ジェクトブロック”来靠近对手，所以可以提升移动能力的基本技能尽量都装备上。地面的勇气攻击“ジェクトラッシュ”虽然伤害可观但发生较慢，除非在特定的援护攻击命中对手后进行追击否则难有作为。而空中的“ジェクトストリーム”是战斗中的核心技，发生快且距离对手近时带有一定的追踪性能，攻击挥空时可在动作结束前立刻再次使出相同的招式，也可以用回避来取消硬直，蓄力后距离变长且攻击等级得到提升，用来破防或者拼招都非常有效，命中对手时通过 JF 派生来增加攻击次数及提高伤害，派生 HP 攻击时，在对手不能发动援护替身的时候推荐用“ジェクトブレイド”来夺取更多的勇气值，而当对手的 EX 槽蓄满或者援护槽在一格以上时则用新增的 HP 攻击“ジェクトビーム”来防止对方发动 EX 报复和援护替身。注意本作中“ジェクトブロック”近距离时的攻击判定被删除。



シャントット



使用难度：★★★★☆

移动能力：★★★☆

角色特性：HP 攻击命中对手时可以按下□键发动其他的 HP 攻击进行追击，最多可追击两次，没有装备的 HP 攻击也能在追击中使用。所有的 HP 攻击都会随着当前勇气值的多少而发生三种形态的变化，勇气值在 0 以上时为形态 A、2000 以上时为形态 B、4000 以上时为形态 C，性能 C＞B＞A。

EX：HP 攻击命中对手后，勇气值瞬间回复到初始值。

对战心得：HP 攻击在形态 A 时难以命中对手，招式落空后的破绽较大，建议通过勇气攻击将 HP 技升级到形态 B 以上时才使用。近距离时在“スタン”将对手的动作取消后迅速的使用“レトリビューション”或 HP 攻击“精灵魔法 风”能形成连续技，由于这两招都是空中特有的招式，所以在使用シャントット时更倾向于空中战。“バイオ”在缠上对手后会扣除对手的勇气值 10 次，而且途中就算我方受到攻击对手的中毒状态也不会消失，利用这一点在对方勇气值不多的时候可以故意让对手的 HP 攻击打中，对手的勇气值在清空的瞬间便会因为毒发而直接进入勇气 BREAK 的状态，用自身的一点小伤害换取大量的勇气值来升级 HP 攻击的形态是非常超值的，但要注意对手只需通过冲刺时附带的防御性能就能将“バイオ”弹反。地面上的 HP 攻击只有“精灵魔法 火”比较可靠，而空中的三个 HP 攻击在性能上都稍强于地面中的招式，但攻击落空后的硬直依然很大。

プリッシュ



使用难度：★★★

移动能力：★★★☆（通常状态）、★★★★☆（EX 模式中）

角色特性：将勇气攻击里的初段与二段招式组合后形成“技连携”

EX：移动能力得到全面的提升，可在二段攻击后来追加一次攻击。

对战心得：战斗中主要以地面的“空鸣拳”和空中的“短劲”来进行输出，这两招都可以通过蓄力来增加攻击距离和提升威力；“双龙脚”也可以通过蓄力来强化招式性能且本身的攻击力不俗，但要注意初段命中对手后无法与二段招式组合来使用角色特有的战斗技能“技连携”。“コンボ”和“乱击”在挥空后依然可以继续按键来使出全部的攻



击动作，在对手回避中距离牵制技“ホーリー”时突围后使用会有不错的效果。“技连携”的种类较多，其中“技连携 · 炸裂”的实用性最高，发动后会将对手叩落到自己下方，这给近战为主的プリッシュ争取到下一轮进攻的先机，因此建议将二段攻击全部设为“バックハンドブロー”，这样一来除了“双龙脚”和“バックハンドブロー”以外的招式都能获得“技连携”的威力补正。HP 攻击“昆仑八象脚”的攻击距离极远，中远距离突袭对手时非常强力，而“バニシュガ”可用来狙击对手回避后的硬直，注意所有 HP 攻击在挥空时的硬直都比较长。

ガブラス



使用难度：★★★☆

移动能力：★☆（通常状态）、★★★★（EX 模式中）

角色特性：通常状态下无法使用给对手造成伤害的HP攻击，进入EX模式后才能发挥出真正的实力。

EX：攻防能力得到强化，移动能力上升，招式全面变更；EX 模式中被对手的援护攻击命中触发 EX BREAK 时，对方不会得到地图勇气值。

对战心得：战斗开始后对手必然会不断的抢攻以阻止我方进入 EX 模式，通常状态下的特点是所有勇气攻击不管是否命中都可以用 HP 技来取消收招硬直，利用这个特性在近距离发生较快的“センテンス”命中对手后立刻发动 HP 攻击“EX チャージ”来充填EX槽。“EX チャージ”在地面时的充填速度会略快于空中，充填时处于活靶状态，推荐在按稳□键进行充填的同时按稳 R 键，如此一来便可以在对手进攻前的瞬间立刻松开□键按下 × 键进行回避。进入 EX 模式后“ジャッジマント · マスター”作为近距离时的主力勇气攻击，多段攻击、初段附加吸引效果、中等级攻击、发动时附有魔法防御并可配合方向键进行移动的特性使得这招攻守兼备，大部分对手无论是回避或者防御都极难全身而退。HP 攻击“ヘイトレッド”在近距离时用来防身，中远距离在使用“イノセンス”时配合援护攻击能有极高的命中力。

ギルガメッシュ



使用难度：★★★☆

移动能力：★★

角色特性：攻击时随机在八种武器中选择一种，运气也是取得战斗胜利的关键。

EX：出现八只手，每只手都拿着武器，EX 模式结束前手持的武器固定不变，手持武器的情况在以下三种中随机出现一种：八把相同的武器、两种武器各四把、八把武器完全随机。

对战心得：“扇风斩”的攻击范围较广，近战时非常实用，命中对手后能派生出第二段攻击增加伤害，而挥空时也可以在第一段攻击后发动回避来取消硬直，取消硬直后可以再次使用“扇风斩”或“ツバメ返し”来进攻。远距离时将判定发生较快且收招硬直小的“でんげき”与发生慢但带有追踪性能的 HP 攻击“ミサイル”混合使用能有效的打乱对手的节奏，中距离时用“ロケットパンチ”来突袭对手也会有意想不到的回报。发动 EX 模式后“扇风斩”的攻击范围更广，不少攻击如“ロケットパンチ”和“ミサイル”都将得到大幅度的强化，假如运气不好八只手都握着エクスカリパー（圣剑エクスカリバー的山寨品），勇气攻击命中对手时只能造成 1 的伤害。

デスペラードカオス



使用难度：★★★★☆

移动能力：★★★★☆（通常状态）、★★★★★（EX 模式中）

角色特性：拥有全角色之首的攻防能力，攻击判定强悍。

EX：移动能力得到全面的提升；攻防能力提升。

对战心得：招式霸道，能力突出，但各种技能对 CP 值的要求非常高，如何搭配技能是影响角色强弱的关键。中攻击等级的“刚腕”和“烈破”应优先装备上，前者发生快，后者则用来对付防范“刚腕”的对手，而攻击距离较远的“喷火”和高低差补正优秀的“激昂”、“急袭”则视情况装备。HP 攻击中首选攻击距离全面的“ヴィア · ドロローサ”，第二发火柱经常能命中回避第一发火柱后处于硬直中的对手，按稳□键还能改变第二发攻击的出招时间。“ヴェントゥス · イレ”在近距离时能有效的对回避中的对手给予打击，由于是多段攻击，可在攻击命中对手的时候召唤援护发动追击连携。基本技能中的“ブレイブ减少无效”务必装备上，CP 剩余值允许时还可以在“EX ゲージ封印无效”和“アシスト封印无效”中选取一种。



ZAZHIKU.COM

栏目主持 纱迦

软硬兼施 SP

HARDWARE & SOFTWARE



软硬件实用信息大集合

3DS 已经在欧美上市，从当地玩家的反应来看，不适症状仍有发生，看来这一问题很有可能成为 3DS 的最大软肋。虽然关掉 3D 即可克服这一问题，但没有 3D 之后的 3DS 就会暴露出机能不足的问题，总的来说 3DS 的硬件设计不是太完美，不过任天堂肯定会加快开发传统游戏。严重期待《塞尔达》、《马里奥》、《银河战士》！

市场风向标 MARKET OVERVIEW

文：月下雪影

价格行情

——提供最佳购机方案

PSP 购机推荐套餐

3000 型		
	品牌 / 型号	价格
主机	PSP-3000 主机(6.35 系统)	1150 元
记忆棒	16GB 极速 HG 组棒	158 元
贴膜	PSP-3000 专用高清组膜	10 元
保护壳	北通中国风 PSP 新版晶透水晶盒	48 元
总计		1366 元
近期推荐购入指数		8



▲ PSP-3000 主机最便宜的是银色、白色、黑色。

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评：PSP 主机在经历了海啸期间的短暂涨价后在这周又降回了原先的价格水平，可谓涨得快降得也快。这其中的主要原因还是 PSP 市场已经趋于饱和的关系，小幅度的涨价很容易影响主机的销售态势，于是商家为了维稳还是靠降价来继续保持主机的销量。现在海啸的影响已经微乎其微了，所以 6.20 和 6.35 系统版本的 PSP 主机在近期也依旧会维持在 1100 ～ 1200 元这个价格区间内。至于翻新的 5.03 系统 PSP-3000 在最近也有了小幅度的降价，现在不少商家的报价已经跌破了 1000 元，以 9XX 元为主，在意性价比的同学可以把这部分主机列为首要入手对象了。其余方面主机变化不大，6.35 系统依旧是发展趋势之一。另外要说的是，现在索尼出货的 PSP 主机已经均为 6.37 系统了，此系统尚未破解，不过考虑到现在整个市场的存货量，索尼的举动在短期内是不会影响到国内主机市场报价的，玩家可以放心观望。

主机及主要周边参考价格	
PSP-3000 主机（6.35 系统）	1150 元
PSPgo 主机（可破解）	1300 元
PSP-2K/3K 用 Hori 贴膜（原装）	68 元
PSP-2K/3K 用 Hori 贴膜（组装）	10 元
PSPgo 专用 Hori 贴膜（组装）	20 元
8GB 极速 HG 组棒	108 元
16GB 极速 HG 组棒	158 元
PSP-2K/3K 高仿色差线	50 元
PSP-2K/3K 高仿线控耳机	30 元
北通“中国风”PSP 新版保护胶套	58 元
北通 MVP 动力堡垒(世界杯限量版)	210 元

3DS 购机推荐套餐

3DS		
	品牌 / 型号	价格
主机	3DS 主机（日版）	2080 元
电源	北通变电金刚	48 元
烧录卡	EZVi 简装版	98 元
SD/TF 卡	金士顿 4GB microSD 卡（行货）	58 元
贴膜	3DS 专用 Hori 贴膜(组装)	28 元
保护壳	3DS 组装 EVA 硬包	38 元
总计		2350 元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、伸缩触控笔一支、充电器一个、台座式充电器一个、2GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：和 PSP 一样，3DS 在这周的价格变化也很大，海啸时的报价还在 2300 多元，现在一转眼的功夫就又降回了 2000 元左右了。现在日版主机的报价已经探底，目前一段时间不会有太大变化了。至于新到的美版主机，现在大部分地区的售价和日版主机是一样的，没有体现出 249.99 美元（折合人民币 1640 元）的价格优势，相信再过段时间之后，美版主机的售价会有所下跌，达到 1700 ～ 1800 元，在意性价比的玩家可以继续观望美版主机的价格变化。此外，有不少玩家可能会担心日版主机有核辐射，这点因为水货都不会经过国家的检测，所以是没法保证 100% 没有的。要是真的担心这点可以选择美版主机的，毕竟 3DS 的组装流程是在国内进行的，美版主机只不过是运到了美国之后再用水客被贩卖回来而已，安全问题大可放心。



▲美版 3DS 主机附件内容和日版一致，同样需要配备变压器。

主机及主要周边参考价格	
3DS 主机（日版）	2080 元
3DS 主机（美版）	2050 元
3DS 组装变压器	18 元
北通变电金刚	48 元
3DS 专用 Hori 贴膜（原装）	68 元
3DS 专用 Hori 贴膜（组装）	28 元
3DS 专用 Hori 原装硬包	98 元
SCDS TWO 全球版	218 元
EZ5i 简装版	98 元
M3i Zero 全球版	128 元
金士顿 4GB TF 卡（行货）	58 元
金士顿 8GB TF 卡（行货）	88 元
金士顿 16GB TF 卡（行货）	188 元

PS3 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PS3 Slim 主机（港版，3.41，160GB）	2380 元
线材	索尼原装 HDMI 线	120 元
总计		2500 元
近期推荐购入指数		9

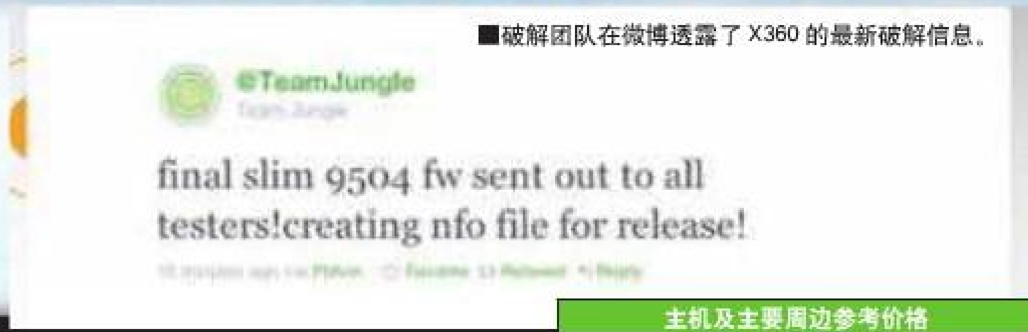
备注：主机官方标准包装附带 AV 线一条、原装 DS3 振动手柄一支、电源线一条。

介绍：在家用机市场，X360 和 Wii 主机的行情都非常稳定，只有 PS3 主机有了小幅度的上涨，这主要取决于破解遭遇的困难。虽然之前 PS3 主机的破解已经相当于将 PS3 主机脱光了衣服暴露在众人目光之下，不过索尼明显技高一筹，3.60 系统已经将之前的一些漏洞全部进行了修复，这点在上期已经详细介绍过了。很多黑客也表示 3.60 系统确实在短期内无法破解，可以预见的是 PS3 主机的涨价还会进行下去，不过对近期的国内市场销售影响不会太大。相比之下也有一些好的消息，比如 PS3 的电子狗在近期都做了更新，玩家可以通过升级获得金手指的功能，仅限于在 3.41 系统下使用。相信这对不少被游戏难住的玩家来说还是非常有利的，现在支持金手指功能的电子狗包括 PS3BREAK 团队的新产品 PS3USERCHEAT 和较早的 E3 Card Reader（通过升级支持）。



▲电子狗在 3.41 系统下可以使用金手指功能。

主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim 主机（港版，3.41，160GB）	2380 元
PS3 Slim 主机（港版，3.55，160GB）	2280 元
PS3 Slim 主机（港版，3.55，320GB）	2480 元
原装 DS3 无线振动手柄	340 元
原装 PLAYSTATION EYE	320 元
北通球王 2 无线六轴振动版手柄	255 元
北通球王 2 有线振动版手柄	128 元
PS3 MOVE 体感套装 Move Basic Pack（手柄＋摄像头）	750 元
PS3 断电开关	10 元
PS3 电子狗（可降级＋可更新）	120 元
原装色差线（PS2 通用）	210 元
组装色差线（PS2 通用）	20 元
原装索尼 HDMI 线（2 米）	280 元
高仿索尼 HDMI 线	50 元



■破解团队在微博透露了 X360 的最新破解信息。

X360 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	X360 Silm 主机（港版，4GB）	1780 元
电源	原装电源（包改 220V）	–
视频线	HDMI 线（1.3A）	50 元
总计		1830 元
近期推荐购入指数		7

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带 AV 线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评：现在 X360 主机的焦点主要集中在破解身上。根据一些国外破解团队的最新情报，型号为 9504 的光驱已经可以刷写，现在新固件已经开始小范围的测试了。至于 0225 型号的光驱，现在刷写也不成问题，而且能够进入 Vendor Mode 了。而最新版本的 0800 光驱现在支持了 AP2.5 提取，总体看上去破解的进展很好，不过在固件真的放出来之前，破解团队的这些信息还只能作为参考。如果你等不及新主机的破解，在近期其实也可以考虑购买二手 X360 主机的，价格在 1000 元出头，基本全是老版本的。注意要选择无 BAN 记录的双 65 纳米主机，否则就买亏了。

市场报价信息更新截至 2011 年 3 月 30 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

主机及主要周边参考价格	
X360 Silm 主机（港版，4GB）	1780 元
X360 Silm 主机（港版，250GB）	2180 元
X360 Silm 主机（港版，4GB，Kinect 套装）	2780 元
原装电源（220V 直插）	260 元
组装电源（220V 直插）	140 元
原装无线手柄	320 元
原装有线手柄	280 元
翻新无线手柄	188 元
翻新有线手柄	138 元
原装 VGA 线	220 元
高仿 VGA 线	40 元
原装色差线	180 元
高仿色差线	30 元
原装 HDMI 线	280 元
组装 HDMI 线	50 元
组装 256M 记录卡	60 元

应对新游戏，Wii 主机破解升级指南

对于很多资历较老的 Wii 主机用户来说，主机升级已经成为了一大难题，机器闲置太久导致了系统版本过低，这带来的直接影响就是新出的游戏无法正常运行，出现各种各样的报错。而限于 Wii 主机的用户群体，系统升级这方面介绍的资料又比较少，这让很多老玩家面对系统升级总有一种无从下手的感觉。对此这期的“软硬兼施”就来说说如何将你的低版本系统主机快速升级到目前最为稳定的 4.2 系统版本。至于最新的 4.3 系统，虽然现在也有破解，但在操作上不利于新手使用，同时对个别软件的兼容性也不太好，例如 Bannerbomb 就无法使用，况且在升级中操作不当还容易导致主机全砖或半砖，所以从稳定的角度来考虑，4.2 系统也是最适合入门和升级使用的。

适用的系统版本

主机系统为 3.x 或 4.1 系统的玩家都可以参考本文进行系统升级

升级的准备条件

· 安装有HBC频道的Wii主机
· SD卡中包含有Wad Manager
· 已经安装cIOS249

快速安装 HBC 频道

一般来说，Wii 主机的玩家都会安装有 HBC 频道，倘若是最早的直读主机玩家，没有安装过 HBC 频道的话，可以从软件的官方网站 http://bootmii.org/download/ 上下载。然后将下载到的压缩文件解压，把其中的 wiiload 文件夹和 boot.elf、bootmini.elf 两个文件拷贝到 SD 卡的根目录。注意因为 3.X 系统不支持 SDHC，所以 SD 卡的容量不能为 2GB 以上，否则 Wii 主机会无法正常识别。接着把拷有 HBC 安装文件的 SD 卡插到 Wii 主机，开机后选择左下角的 Wii 主机选单，然后依次点击左侧的数据管理，右侧的 Wii 频道，最后选择右上角的 SD 卡，此时主机就会自动询问是否读取 SD 卡上的 boot.dol/dlf 文件，选择左边的是就会进入到 HBC 的安装界面了。

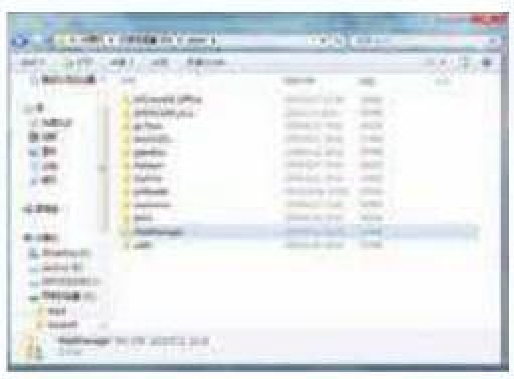




稍等片刻，按手柄上的 1 键进入程序，此时软件会提示能否安装 HBC、DVDX 和 BootMii，提示 Can be installed 即表示可以被安装。按 A 键进入到安装界面，选择 Install The Homebrew Channel 完成安装。

安装 cIOS249

因为后续的软件都是依赖 cIOS249 进行的，所以在升级开始之前，必须先要保证主机里安装有 cIOS249。可以自行搜索下载，然后通过 Wad Manager 安装。如果没有 Wad Manager，可以先自行百度搜索“Wad Manager 1.7”，下载解压后将 Wad Manager 文件夹放在 SD 卡下的 apps 目录里，然后通过 HBC 频道运行 Wad Manager 选择 cIOS249 来进行安装，wad 文件放到 SD 卡中的 wad 文件夹内。



为系统升级

升级步骤一：改区

改区这项操作主要针对于非台版主机刷中文系统的玩家。如果你升级系统保持主机语言不变，即日本主机升级日版系统、韩版主机升级韩版系统可以跳过这项操作。改区所用到的软件是 AnyRegion Changer，可搜索“ARC mod 06”。下载后同样将软件文件夹放到 SD 卡下的 apps 目录里。然后在 Wii 主机上运行 HBC 频道，找到软件直接运行。



此时软件会询问选择哪个 IOS 做引导，默认为 IOS249，只要你刚才已经安装好 cIOS249 直接点 A 键继续就可以了。下面来到设置界面，这里以日版主机为例，主要更改三项，一是 Language Setting，保持为 Japanese 不变；二是 Console Area Setting，更改为 Taiwan；三是 Game Region Setting，选择为 Japan。接着选择下面的 Save 对设置进行保存，最后 Exit 退出即可。如果你是美版或韩版硬改美版主机，第一项 Language Setting 应为 English，其余的 Console Area Setting 和 Game Region Setting 都为 USA 才行。



升级步骤二：安装 cIOS70

就像刷写 4.1 系统之前必须要先安装 cIOS60 一样，安装 4.2 系

统之前也必须先安装 cIOS70。否则在改区后直接进行系统升级是肯定会变成全砖的，这样就得不偿失了。所以为了引起每个玩家的重视，这里特别把安装 cIOS70 单独列为一个步骤。自行搜索 cIOS70 下载即可，然后将 wad 文件拷贝到 SD 卡中的 wad 目录下，进入 HBC 频道使用 Wad Manager 选择安装就可以了。

升级步骤三：刷写各版本系统

最后的任务非常简单了，把下载好的 wad 格式系统，4.2 有繁体中文版，放到 SD 卡的 wad 目录下使用 HBC 频道中的 Wad Manager 安装就可以了。

扫尾工作

· 安装 Priiloader 防止主机变砖、破解 Wii 系统菜单

· 安装 DARKCORP 提升 Wii 游戏兼容性、补全系统 IOS

升级结束后一定要先安装 Priiloader 以防止主机变砖，接着再使用 DARKCORP 补齐系统中的一些 IOS，这两者的步骤不要做反。Priiloader 的最新版本为 0.6，DARKCORP 则为 1.1。一般都安装好后，最后就是更新个别的 IOS 文件，使用硬盘玩游戏的玩家可以通过 Configurable USB Loader 的更新完成 ISO 文件的更新。虽然这些步骤写出来比较简单，但是其中一个环节失误 Wii 主机就会变砖，Wii 是最早破解的次世代主机，但同时也是最为复杂的，各版本的 IOS 作用很容易让人摸不到头脑，所以文中只提到一些最主要的，以免带来更多不必要的麻烦。至于 Priiloader 无法安装或是安装 DARKCORPHBC 频道发生颠倒等情况都和软件运行时依赖的 IOS 版本有关。前者需要先安装 IOS58-64-v6176.wad，然后按照快速安装 HBC 频道中的内容将主机里的 HBC 频道先卸载再安装以让软件运行时调用 IOS58。后者的问题是因为 HBC 频道运行时调用的是 IOS36，解决思路类似，不过是先使用 Wad Manager 安装官方的 IOS61，然后再通过 Hackmii 安装程序将主机的 HBC 频道卸载再安装。最后玩家还可以通过 Wad Manager 安装一些中文的频道，这里就不再介绍了。



下载游戏乐园 DOWNLOAD GAMES

要说最近最热的下载游戏消息，当属 PC 游戏《地下城与勇士》登陆 XBLA 平台了。这款游戏在国内的情况想必各位就算没玩过也听说过，还有人根据 DNF 这个名字送了个外号叫“毒奶粉”。XBLA 版会让玩家通过 Xbox LIVE 来联机，同样会有大量收费道具推出，推出时间暂定今年内。游戏由 Neople、Softmax 共同合作开发，已确定英文版、中文版、韩文版、日文版、德文版、西班牙文版、意大利文版和法文版会同时发售。

洛杉矶之战

原名：Battle：Los Angeles
平台：PS3/X360
厂商：Konami
类型：主视角射击
发售日：2011 年 3 月 24 日

近期最火的电影是《洛杉矶之战》，最火的下载游戏也是《洛杉矶之战》，不过这个游戏火的原因却不是因为游戏素质出众，而是因为游戏流程短。



官方宣称本作有两个小时的火爆流程，如果官方所说的火爆流程是指“全成就过程”的话，那么还是稍微高估了一点。本作通关大概只要半个小时，流程之短实在令人发指。游戏的内容和电影倒是颇为相似，进警察局、从高速公路上降下、坐直升机离开以及最后的摧毁指挥部，这些电影中的情节在游戏里得到了完全的还原。但玩家互动的过程反而不如电影来得长，这个实在是令人发指。



游戏中还收录了过场动画来交代剧情，很雷的是过场动画全部都是 2D 的，而且画风也很诡异，让人一看就有按掉的冲动。游戏还有 BOSS 战的设定，BOSS 是电影里登场的自走火炮，以及满天飞的外星人飞行器，不过打法极其弱智，可以轻松搞定。

更杯具的是游戏的画面和手感也很差劲，果然不愧是日厂出品的主视角游戏。不少人看到这游戏的名字时，还以为是去年那个《目标击毙 黑光》的续作，事实上游戏没有任何联机要素。因为游戏素质着实一般，所以流程短反而成了游戏的最大优点。

当然流程短也意味着游戏成就/奖杯容易拿。游戏的成就/奖杯概括起来就是三个难度全部打通，这样就能获得绝大部分成就/奖杯。剩下的一些如“用狙击枪干掉一定数量的敌人”之类的成就其实基本上在游戏流程里也能拿到，全成就大概 90 分钟时间，成就犯和奖杯迷不容错过。

收藏陈列室 OUR TREASURE

这期收藏陈列室为大家带来的是一款美式游戏的限定版。由于日元始终居高不下，导致日式游戏的价格（特别是限定版）也水涨船高。相对的美式游戏的限定版就显得价廉物美，一般顶级大作的限定版折合过来也就是 700 元不到，而且送的东西非常超值。不得不说如今这世道，当一个美式游戏爱好者确实比较舒心。



《无名英雄 2》英雄版

原名：inFAMOUS 2
平台：PS3
厂商：SCE
类型：动作
发售日：2011 年 6 月 7 日
推荐度：★★★★★

作为索尼公司原创性质的动作游戏《无名英雄》的续作，《无名英雄 2》的故事讲述主人公 Cole 为了从邪恶势力“The Beast”的手中拯救人类而前往名为“New Marais”的地方寻找掌握着击败“The Beast”关键的科学家。一路上 Cole 必须应用他的超能力来与神秘的“The Beast”抗衡。官方确认本作将会推出中文版，这无疑是给国内玩家们的一大福利。《无名英雄 2》预定于 6 月 7 日在北美发售，游戏将推出普通版和限定版“Hero Edition”。限定版的售价折合为人民币 655 元左右。除去游戏本体，附送的物品应该能满足各种粉丝的需求，其中包括：



1. 8.5英寸的主人公Cole的模型
2. Cole在游戏中背着的单人背包
3. Cole在游戏中的能力、武器以及造型的PSN下载卡“Super Voucher”
4. DC出版的《无名英雄》第一集迷你漫画
5. 官方原声碟特别版

搞怪大百科 OUR FUNNY WORLD



上期搞怪大百科为大家介绍的《初音未来 女歌手计划 梦想剧场 2nd》专用控制器不出意外地推迟了预定截止时间，之前为3月22日，如今是4月11日，地震的影响果然是无所不在。厂商对这款商品又做出了更详细的说明，包括可以切换两种键位设置模式，每个按键盖都可以拆下来互换等等。这个售价29939日元的控制器还是挺不错的，身处国内的初音控可要抓紧时间赶快找人代订了！

PSP画面专用放大器

谁说PSP的画面就不能到1080p？这不，名为“PSP to HDMI Converter Box”（简称：MG1000）的周边终于和掌机玩家见面了，这款周边限定在AMAZON上贩卖，售价为9800日元，可以把PSP的画面转换成为1080p的画面，当然最理想的还是1280×720的分辨率。另外这款周边只对应PSP-1000以及PSP-2000，1000型的PSP与PSPgo都无法使用这个周边。如果你厌倦了PSP的小屏幕，想体验一下大屏幕的感觉，那么不妨来尝试一下。


▲能够把480P转换为1080P的黑匣子。

PC/X360通用耳机闪亮登场

知名的电脑周边商品制造商SteelSeries近日公布了两款PC/X360双用的高端耳机，型号分别为“SteelSeries Spectrum 5xb”以及“SteelSeries Spectrum 4xb”。这两款高端耳机预计在12月份全面上市，高端耳机的售价自然不菲，根据官方消息，5xb的售价约在13400～14800日元之间，而4xb的售价则在10700～11800日元之间。另外这款耳机只需用专用的连接器即可直接与X360手柄连接，非常便利，麦克风、充电器等等也是一应俱全。既追求音质，又想用来和战友交流的玩家不妨关注一下，怎么说都是一款不错的两用耳机，而且造型独特，时尚前卫。


▲想在玩游戏时体验更出色的音质，那么不妨尝试一下。

周边预告


狙击枪型PS MOVE控制器

体感新世代 SOMATOSENSORY

最近编辑部里又掀起了Kinect的风潮，每天中午都有一群人争相体验，而最火的游戏毫无疑问地依然是《舞蹈中心》。《型可塑》也很受好评，但这款游戏明显更适合自己独练。这里顺便也为大家公布一下《舞蹈中心》的开启全隐藏要素的秘技，只要在标题画面（非菜单画面）下输入B、↑、B、B、←、Y，就可以开启全部隐藏要素，但无法存档，也无法获得成就。因此推荐和朋友同乐时使用。

新体感的天王山之战

4月原本是传统意义上的淡季，但如今看来有可能成为两大新体感方式的对决之时。

4月12日，《迈克尔·杰克逊梦幻体验》的X360版将会发售。如果你玩过《舞蹈中心》，应该能想象得到这个游戏在Kinect的演绎下会有多精彩。《舞蹈中心》里不同风格的多种舞步固然让人叫好，但对全世界人民来说，迈克尔·杰克逊的舞蹈无疑具有更大的魔力。本作虽然还有PS3版和Wii版，但其吸引力远远不及有Kinect支持的X360版大。本作的实际素质如何目前还是一个谜，Ubi没有放出过游戏的试玩版。尽管Ubi制作过《型可塑》这样的精品Kinect游戏，但不要忘了它也出品过《体感运动》、《斗士出笼》这样的失败作品。

4月29日，《VR网球4》在欧洲上市，该游戏同时推出PS3、Wii、X360版，不过这回最受关注的是PS3版，因为游戏对应PS MOVE。PS MOVE问世比Kinect早，但销量远不及Kinect。PS MOVE上市后各界人士认为这将大大有利于把Wii游戏往PS3上移植，但没想到Wii的游戏市场萎缩得过快，导致PS3也没能分到一杯羹。如今《VR网球4》的推出正好能体现PS MOVE的威力，算是PS3体感玩家盼望已久的大作。本作还对应Kinect，但在体感方面表现平平，不知MOVE能否有更好的表现。

目前Kinect的销量已经突破千万大关，在新体感之战中已经略占上风。但无论是Kinect还是PS MOVE都有游戏缺乏的问题，希望通过4月这两款游戏的大卖能够吸引更多厂商的参与。



▲本作只要能做到《舞蹈中心》那个水平，就绝对是神作级别的作品了。

This is Kinect！——《电影卡拉OK 2》

断粮一阵子的Kinect如今又有用武之地了！新作《电影卡拉OK 2》（yoostar 2）火热上市中！

本作虽然名为2代，但实际上估计没多少人玩过前作。简单地说，这是一款让玩家来演出电影经典桥段的游戏，游戏中收录了超过60部以上的好莱坞电影片段，包括《教父》、《300》、《海扁王》、《终结者》、《阿甘正传》、《超人归来》、《美国派》……行了，不用我一一列举了，光是这些名字就足以震撼一切玩家了。

游戏的玩法很简单。首先，游戏会播放电影里的原始片段，你记住之后，就由你通过Kinect来扮演电影里的某一名角色，动作和台词都由你来完成。游戏会根据你的表现来打分并给出评价。当你演完之后，游戏会把你出演的片段和电影结合起来，等于你



▲这游戏太疯狂、太斯巴达了！

实际参演了电影！而你出演的电影是可以保存下来的，直接就可以上传到 Facebook 等网站。

进入游戏之后有多个模式可选，包括通过 Xbox LIVE 合作的模式。我们首先选择的是 Quick Play 模式。一进去选择光标默认的电影就是《300》。一说到这部片子最著名的台词，大家肯定会想到那句"This is Sparta!"。没错，游戏中要你扮演的正是这一幕！你可以选择扮演列奥尼达斯，也可以扮演薛西斯的使者，是踹人还是被踹，就看你的选择。因为对这些台词实在太熟，实习编辑天骄第一次上手就狂揽近 8 万分，获得了五星评价，这太斯巴达了！

接下来我们又尝试了《超人归来》。游戏中收录的是超人救飞机的那段经典剧情。你可以在这段剧情里扮演超人从高空中截下坠落的飞机，然后打开舱门接受人们的欢呼。游戏中除了规定要严格完成的部分外，其他地方可以自由发挥，例如你拯救飞机后面对情绪激动的人群可以微笑地说出"同志们辛苦了！"；而在《终结者》里面对阿诺"I'll be back!"的台词，你可以笑而不语、点头致意。待影片合成完之后再看，在场的人民群众无不笑得前仰后合。



▲猥琐版阿诺说出"I'll be back!"的经典台词。

怎么样？看到这些介绍，你是不是动心了呢？本作确实颇有新意，但也有一些不足之处。最大问题就是文戏过多，武戏过少，大部分片段注重的是台词而非动作，这从很大程度上限制了玩家合成影片的精彩程度。另外游戏时玩家身后最好采用纯色背景，如果背景比较复杂，那么 Kinect 拍下来的人物会带有一些毛边，影响最终影片成品的效果。再就是游戏收录的全部为好莱坞大片，如果阁下只喜欢日式文化，那么可以直接 PASS 掉了。

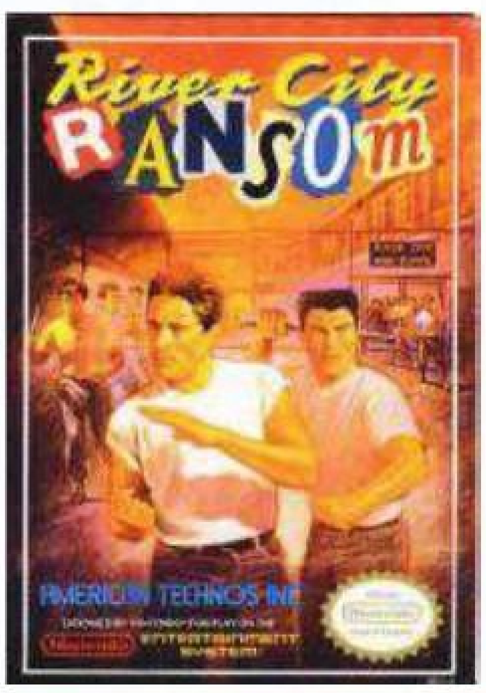
Wii星频道

WII FEATURES

最近 WiiWare 上十分热闹，几款经典游戏都将要纷纷推出其复刻版本，分量十足，就连阔别已久的"《热血》系列"都推出了 WiiWare 版。果然虚拟货架在大地震时期才是日厂的生财之道。

热血在 WiiWare 上重燃

大家一定不会忘记 FC 时代不朽的"《热血》系列"，这个系列陪我们走过了许许多多美好的时光。如今《热血物语 2》终于决定 5 月在 WiiWare 上推出复刻版。游戏找来以前"《热血》系列"的制作人员进行移植工作，开发商还预计制作本作的 PC 网络版，在明年推出。







除了《热血物语 2》外，另一款"热血系列"经典作品《热血躲避球》也会推出 WiiWare 版。《热血躲避球》早先已经登录 XBLA，售价 800 点。

《超时空之钥》下个月登录 WiiWare



《超时空之钥》的经典程度想必不用我多说，当时两家 RPG 王者的梦幻组合早已吊足大家胃口。游戏先后推出了各种复刻版，如今也决定在下个月登录 WiiWare。DS 版增加了新结局等隐藏要素，令人遗憾的是新推出的本作中并没有这些追加要素，不过你可以在电视上体验到大屏幕的优势。游戏售价 900 Wii Points。

下个月还有一款经典作品复刻就是 Capcom 的老牌 2D 动作游戏《洛克人X》，区别于元祖《洛克人》，"《洛克人X》系列"拥有不同的世界观以及全新的特色。《洛克人X》售价仅 800 Wii Points。这两款游戏目前还没宣布是否会推出美版，不过照以往来看是早晚的事。



《最终幻想VI》复刻版

Square Enix 也将目光瞄准了 WiiWare 平台，在 3 月推出了《最终幻想VI》的 WiiWare 的复刻版。

《最终幻想VI》在过去被不少人捧为系列中最好的一作。可以说《最终幻想VI》是 2D"最终幻想系列"的集大成之作。在很多主机上都有过复刻。游戏售价 900 Wii Points。不过想必广大玩家更期待的是游戏的高清重制版，就算不搞高清重制版，至少也得像《最终幻想III》那样重制吧！



僵尸来袭 WiiWare

除了日厂的复刻作品外，一款名叫《打击僵尸》（Zombii Attack）的游戏也已经推出。

这并不是那款路人皆知的《植物大战僵尸》，而是今年春季为 WiiWare 专门开发的一款体感游戏，游戏中你将通过使用 Wii 手柄使用类似弹弓的装置来发射各种稀奇古怪的东西对抗僵尸的袭来。这是一款由玩家开发的同人作品，游戏仅售价 500Wii Points。





杂志库 ZAZHIKU.COM

PS3 HOME
PS3 FEATURES

日本发生的九级地震引起了全世界的关注，日本各大游戏厂商也没有闲着，纷纷出钱出力出物资，尽己所能捐灾区。近日，美国和欧洲的索尼官方博客中发表了如下声明（大意）：

尊敬的各位玩家，现在玩家们可以从自己的PSN账户中捐献2、5、10、25、50美元作为救灾捐款，这么做的玩家将会获得一款PS3主机使用的主题。捐款的具体方式是前往PS STORE的“最新发布”栏目中找到“帮助日本”的选项，就像购买一般商品一样，捐款过程很简单。

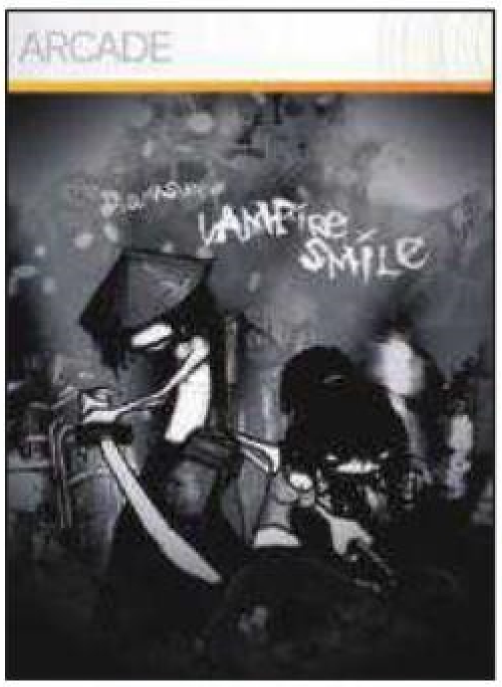
所有的捐款都将直接汇到美国红十字会下属的日本地震及太平洋海啸救灾资金账户上。每一分钱都将用于救灾和灾后重建。很多玩家对日本都怀有特殊的感情，尽管你可能从未踏上日本国土，但是请不要忘记，他们的创意思维和格新精神重塑了我们（美国和欧洲）的现代工业体系，他们的文化和风格在全世界广受尊敬。

目前这款主题已经在日、美、港服上线。



▲PS3救灾主题预览。

360全方位
X360 FEATURES



Xbox LIVE 最新动态

日前微软向各大媒体透露了Xbox LIVE美服3月底至4月上旬的计划，看来4月又是一个盛大的节日。同时大家不要忘记，4月中下旬可是有《战争机器3》BETA测试的哦！不过需要注意的是，目前网络上有《战争机器3》BETA测试版下载器，发布者声称可以用这个程序届时下载《战争机器3》BETA测试版。但据可靠消息，微软对此已经早有准备，大家可以想象到时候会发生什么事情。

随选游戏

3月29日

《鹰击长空2》

XBLA 游戏

4月6日

《Dishwasher：Vampire Smile》（大人气XBLA游戏《洗碗工》的续作，仅售800点）



游戏追加内容

4月6日

The Lost Hobo King（下载游戏《叠套娃》DLC，400点）



虚拟人偶道具

3月31日

《黑色洛城》

3月31日

《红色派系 末日战场》

4月7日

《Section 8：Prejudice》

游戏试玩版

4月5日

《Kinect 可爱动物》

DLC地狱
DOWNLOADABLE CONTENT

《真・三国无双6》的X360版如期发售。X360上只有美版和欧版，而且游戏只有英文语音。不过官网目前已经宣布，会提供日文语音下载，而且是免费的。

事实上游戏本身便已包含了日文语音，到时候应该只需下载一个解锁码即可，也算是变相打击D版用户了。





▲不知是不是由于换班的缘故，由343 Industries工作室制作的《光环 致远星》DLC——无畏地图套件在3月推出后，没有获得如预期般的轰动。这个DLC包括了两张多人地图：Condemned、Highland，以及一张枪林弹雨用地图：Unearthed。个人感觉Unearthed比过去的地图要难得多，全开放式的地图让人打起来倍感压力。



▶3月31日，PS3游戏《魔界战记4》放出第一波DLC，追加白猫多乐、黑猫黑乐两名角色，下载后会在议会里追加专用议题，对此进行提案后两只喵就会登场了。同时官方网站在搞“希望在游戏中登场的角色”的征集活动，排名靠前的角色有可能会在日后作为DLC登场。

▲4月1日，《偶像大师2》第2弹下载开放。这次下载内容的重点是新曲《Honey HeartBeat》，这首歌采用了系列里少见的说唱风格，舞蹈极具动感，具体可参见本期光盘。此外还收录了4件衣服、8件饰品。如果下载全部内容，可以获赠弥生的汉堡护腕一个。

游戏进行时

IT'S GAMING

实用至上主义 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿!

3月份由于日本经受了史上最大的一场地震，不少原定本月或4月发售的作品都宣布了延期。其中以灾难求生为主题的《绝体绝命都市4》不仅发售终止，甚至还传出了可能不再开发系列作的消息，对喜欢该系列玩家来说无疑也是一场严重的灾难。其实洛克认为，这种环境下更应该推广这种在真实灾难中求生为题材的作品，让大家在游戏过程中学到一些相关的急救知识。如今发售终止不得不说是件令人遗憾的事情。

随着DS系主机更新换代，作品向全新的平台转移。NDS也渐渐步入末期，使得那长得惊人的发售表也就此消失。但即便如此还是不乏难得的好游戏，比如本期介绍的《数码宝贝 超合体大战》就是其一，喜欢原作动画、或是玩腻了《口袋妖怪》想换个口味的玩家千万不要错过。

邮箱：tt@ucg.cn

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000

游戏 GAME 华鬼 初恋时刻 永久印记

鬼的花嫁物语

原名：华鬼 ～恋い初める刻 永久の印～

机种：PSP　类型：文字冒险

游戏适应人群：●喜欢《薄樱鬼》画师的玩家，●有一定日语基础的女性玩家，●恋声癖。

Idea Factory的全新作！注意哦，是新作！不是移植的！本作角色原案是“《薄樱鬼》系列”和“《绯色碎片》系列”的カズキヨネ老师，原画为雪野奏介，虽然游戏的CG风格和之前两个系列有些差别，不过素质丝毫不差。而且本作的声优和前两个系列没有重复，保证给予玩家全新的享受。

阳光学员 茉雅

基本进行方式

选项：本作是依靠选项来进行游戏的，并加入了限时的要素，需在数秒钟之内作出选择，和同类游戏一样，玩家的选择结果将影响到可攻略角色的好感度。L键为临时存档，R键为读取临时存档。活用SL大法，全角色攻略就不是难事了。

游戏画面：依然采用Otome社传统的横向式对话框。在主页面的“鉴赏”处可以查看CG和已触发的事件，“心覚え”可以查看收集到的专用词汇，“プロフィール”可以查看已攻略角色的简介。



基本流程攻略

※ 由于版篇幅限制，这里只标明限时选项的选择

普通结局

读取士都麻的存档，选择“みんなと距离を置く”。

木藤华鬼（CV：前野智昭）

第一章：全部选一次→不用选→华鬼を引き止める→自力で逃げる→呼ばず默り込む→（限时，只剩三秒）选べず默る→刻印のことを讯く→冷静に逃げ道を探す

第二章：じっとしている→その场に残る→华鬼を搜してみる→助けを呼ぶ→（建议在此处存档）言われた通り逃げる

第三章：（剩下五秒）华鬼を呼ぶ→进入结局1路线

第三章（重新读档）：华鬼を文化祭に诱う→（剩下七秒）华鬼を呼ぶ

高槻丽二（CV：野岛裕史）



第一章：全部都选一次→高槻先生のこと→このまま见送る→高槻先生を呼ぶ→高槻先生の部屋→刻印のことを讯く

第二章：助けを呼んでみる→お风呂に行く→部屋で大人しくする→（剩下四秒）どうしたらいいかわからない

第三章：高槻先生を呼ぶ→あとで三翼に相谈する→之后进入角色路线

士都麻光晴（CV：兴津和幸）

第一章：全部选一次→士都麻先辈のこと→このまま见送る→士都麻先辈を呼ぶ→士都麻先辈の部屋→立ち去る

第二章：助けを呼んでみる→部屋に戻る→华鬼を搜してみる→母のところに戻りたい→之后进入角色路线

第三章：どうしたらいいかわからない→士都麻先辈を呼ぶ→（建议在此处存档）どうしたらいいか相谈する

早笑水羽（CV：梶裕贵）

第一章：全部选一次→早笑くんのこと→このまま见送る→早笑くんを呼ぶ→早笑くんの部屋→刻印のことを讯く

第二章：助けを呼んでみる→部屋に戻る→部屋で大人しくする→华鬼をどうにかしてあげたい

第三章：华鬼は？→早笑くんを呼ぶ→之后进入角色路线

堀川响（CV：铃村健一）

第一章：全部选一次→不用选→このまま见送る→自力で逃げる→呼ぶ气はないと言う→（剩下三秒）选べず默る→刻印のことを讯く→ここから离れる

第二章：じっとしている→お风呂に行く→华鬼を搜してみる→（剩下两秒）响に反论する→生家の人に讯いてみる→之后进入角色路线

第三章重要选项：（剩下三秒）逃げるタイミングをうかがう→（剩下六秒）堀川先辈を追う

贡国一（CV：伊藤健太郎）

第一章：全部选一次→不用选→このまま见送る→（剩下三秒）三翼を呼ぶ→（剩下三秒）选べず默る→人形のことを讯く→冷静に逃げ道を探す

第二章：じっとしている→お风呂に行く→部屋で大人しくする→默って响をにらむ

第三章：逃げ出す→之后进入角色路线

玩后感

通玩一遍之后不禁感叹，《华鬼》的剧情绝对是可圈可点的。原作为梨沙的著名恋爱小说，并拥有三部同名电影。如果IF这样都能把游戏剧情做崩，我真的对他们佩服得五体投地了。根据IF社的秉性，推出fan disc是迟早的事，至于移植，就算哪天《华鬼》出现在PS3上，也不要觉得太奇怪哦（笑）。

杂志库 ZAZHIKU.COM

游戏 GAME

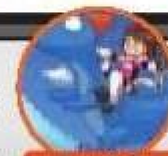
数码宝贝 超合体大战

デジモン!! 超进化!!!

原名：デジモンストーリー超クロスウォーズ
机种：NDS　类型：角色扮演

游戏适应人群：●喜爱原作的玩家。●对原作情有独钟的玩家。●玩够了《口袋妖怪》想换换感觉的玩家。

本作是《数码宝贝》在DS平台上的第四作，以《数码宝贝第六部》为蓝本创作的原创故事。虽然本作无法与任天堂妖怪级软件《口袋妖怪》相提并论，但是相信仍然有无数的80后的玩家们记得并且喜爱着这部动画。本作共收录了350只数码宝贝，加上强大的合体进化系统与《红・蓝》两个版本，在玩腻了《口袋妖怪》的时候，如果想换换口味的话，本作也是十分不错的选择。



阳光学员 光之虹

操作指南

按键操作	
按键	效果
十字键	移动
A键	确认／对话
B键	取消
X键	菜单／战斗中为确认攻击
Y键	集体战斗指令调整
START键	菜单
SELECT键	调出地图



系统说明

状态：查看身上所携带数码宝贝的状态，上屏显示等级、HP、MP等数值，下屏显示种族、技能及装备。十字键左右可以切换怪物，L和R键切换下屏的选项。

技能：查看身上所携带9只数码宝贝的技能，分为普通技和合体技。可以按X键调整键位分布。

装备：给数码宝贝穿上装备，装备在战斗依然十分重要，不过本作每只怪兽只能穿一件装备。



阵型：在这里可以调整怪兽的站位，敌方的优先攻击目标为前排的3只，当前排3只全灭时后排的怪兽会自动补上。所以调整怪物的站位在战斗中十分重要。

道具：分为消耗品、装备、进化列表、旋律卡、农场物品、贵重品。其中旋律卡为打倒数码宝贝后的掉落物，在基地可以利用电脑将其还原为数码宝贝。不过旋律卡在战斗有一定几率才能获得，比较考验玩家们的运气。

地图：本作的地图十分明了，看到大地图中的若干小地图，在小地图中每个区域还会显示会出现的怪物与物品。

情报：分为游戏资料、任务情报、已获得数码宝贝、图鉴。（注：图鉴中显示对号的为战斗过的妖怪，显示圆圈的为已经获得的妖怪。）

战斗指令

因为本作的战斗操作的指令十分复杂，在此为各位玩家详细介绍一下：

敌方出现最多为3只，我方携带最多为9只，但是上场战斗的最多为6只，除了出场战斗的3只主力怪兽外，剩下的3只为替补。在战斗的时候可以给每只怪兽设定指令，设定结束后需要点X键确定才可发动攻击。按Y键则为对整体6只怪兽设定作战方案，十字键上下





左右4个键分别为：全力一击，逃跑，节省MP攻击，防御。（注：在MP不足时，选择全力一击会让己方的怪兽损失HP。）

攻击：十字键为选择4个技能，攻击时可以选择攻击的敌人和技能。技能分为消耗MP和不消耗2种。

合体攻击：攻击力极高的技能，但是发动的条件也十分苛刻。需要配合的怪兽在场且都处于前排才能发动，属于高风险高回报的技能，在BOSS战中十分实用。不过需要注意的是，一旦选择发动合体攻击后，有任何一只配合怪兽被打倒或进入异常状态就会停止发动。



换位：在战斗中交换怪兽的站位，当前排怪兽HP量不足的时候可以通过换位保命。

道具：使用道具。

单独作战指令：同集体指令一样，只不过换成单人的选项。

数码输入

跟官网联动的功能，对游戏前期有一定的帮助。http://www.bandaigames.channel.or.jp/list/digimon_game/password/pass03.html

玩家用电脑输入以上网址即可登录官网的相关页面，在该页面中我们能看到18只数码宝贝，选择“再生”会放出一段音乐。此时点击DS游戏中主菜单的第3项中的“デジモン　リロード”后把DS拿到电脑音箱附近，点击网页上玩家希望得到的数码宝贝的“再生”选项。这样我们就能通过声音得到“数码宝贝”了，目前官方只放出了18只数码宝贝，不过按照空位来看，日后肯定还会有所增加。

得到“数码宝贝”后需要去游戏中激活才能使用，在基地传送点右下方的“时钟兽”处可以激活，然后再利用基地的电脑将其转到队伍中即可。（注：官网的配信怪兽都十分强悍，游戏初期获得的话几乎和金手指没有任何区别，有条件的玩家推荐尽早取得）





玩后感

《数码宝贝》在DS平台上都出到第4作了？这是笔者查阅这个游戏资料时的第一反应。不知道为什么BANDAI这个擅长改编动漫的老手，却没有办法把“《数码宝贝》系列”做大，其系列作品一直就是不温不火的状态。而且在DS这个平台上有着老任的《口袋》压制，真是不知道数码宝贝们需要究极进化多少次才能打得过皮卡丘大神。本作让笔者觉得不满的地方就是游戏中的文字和操作，前者是满屏密密麻麻的平假名，其中混杂各种片假名。要说就算是作品面向的年龄为低龄向，但是好歹也能做个《黑・白》那样的文字系统吧？操作上因为在迷宫中视角为俯视45°斜角，导致十字键移动起来非常的麻烦，基本就是看着主角贴着墙走，有的时候控制方向极为难受。但是瑕不掩瑜，总体来说本作无论从系统、剧情、收集、音乐、画面几个方面来看都属于中上级别的游戏，如果想重新回忆童年的那份乐趣，本作还是值得大家尝试一下的。



COLORFUL SPACE 多边共享

汇聚游戏世界别样的精彩

游戏文化 多边共享

苹果风格的 Light Cycle

雷电提供

多边 模型



虽然《创：战纪》的口碑不如影片里的特效那么绚烂，但是影片带来的影响力是巨大的。影片公映后，迪斯尼甚至紧急发行 1982 年的系列首部曲的 DVD，以便让间名这些年轻一辈的影迷能够更好地了解和探索影片中的电子世界。

相信大家对影片中 Kevin Flynn 收藏的那辆旧型号的 Light Cycle 记忆犹新吧，虽然不及最新型号那么具有未来感，但纯白色的外观加之流线型的造型，很难想象这么华美的道具竟然出现在 1982 年的电影中！当然玩具厂商也不会放过这样一个赚钱机会啦，SPIN MASTER 适时推出对应的玩具！

从玩具的外型上看，颇有点苹果的设计风格（笑），而且价格也非常划算，仅售 12 美元左右，也难怪这款玩具销量非常之好。但是在国内很难买到就是了，目前的入手途径只有国外的购物网站，当然香港迪斯尼乐园的专卖店里面也能见到它的身影。喜欢“创”风格的玩家，可以考虑入手哦！



愤怒的小鸟桌游版

脆薯条提供

多边 趣闻



要问你现在什么手机游戏最流行？无论你使用的是 Iphone 的 IOS、Android、抑或是 sysmbian^3 平台，你一定都会回答：「愤怒的小鸟」，这款游戏早已让众多 LU 玩家痴迷不已。

2011 年 1 月的 CES 展会上，Mattel 玩具由游戏作者 Rovio 授权，出品了一款实体版的《愤怒的小鸟》桌游周边，售价为 $14.99。

这款游戏包括 14 个建筑块，3 只造型不同的小鸟，4 只猪头，以及一个弹弓。可供 2 至 4 人共同游戏。游戏规则为，根据抽取的卡片内容，一方要利用建筑块制造木屋，保护绿色的小猪。而另一方则要用弹弓弹射小鸟来破坏对方的建筑以消灭猪头，然后根据击倒的建筑块和猪头计算分数，首先取得 1000 分的玩家获胜，大体玩法和手机版的基本一致。

如何搭建更为坚固的木屋来防止小鸟的进攻，又如何集中火力来摧毁对方的建筑和推倒贱贱的猪头，成为了这款游戏最为吸引人的互动部分，相信这款实体游戏在桌游爱好者与小鸟迷之间一定会大受欢迎。还等什么？快买一份来与你身边的“鸟粉”们同乐吧。





Kinect × 攻壳机动队

八重樱提供

动漫作品《攻壳机动队》被视为是赛博朋克的代表力作，无论是士郎正宗的漫画版，亦或是押井守执导的剧场版以及神山健治负责的 TV 动画版，均在世界科幻迷群体中拥有举足轻重的影响力，其最伟大的成就莫过于促成沃卓斯基兄弟拍摄出《骇客帝国》三部曲这一旷世神作，《攻壳机动队》因此也被冠以了“MATRIX 之母”的美名。

自从 2006 年《攻壳机动队 S.A.C. Solid State Society》发表之后，该系列就陷入了沉寂之中。制作小组似乎并无意于近期推出续作，而从 fans 的角度而言，前几作仍有着无限值得挖掘与品味之处，故对续作也并非如饥似渴。但随着 3D 影像的盛行，《攻壳机动队》也终于不免要跟风了，其产物就是《攻壳机动队 S.A.C. Solid State Society》的 3D 版于 3 月 26 日起开始在日本全国上映。为了配合宣传，一项利用 Kinect 的体验活动也在涉谷同期举行。

系列粉丝都知道，“电脑空间”是呈现《攻壳机动队》独特世界观的一项主要元素，在“电脑空间”中，人的精神可以自由翱翔于信息海洋，以最快的速度摄取到所需的资讯。毫无疑问，“电脑空间”代表了未来 IT 科技所能达到的最高水平。尽管目前的技术仍难以达到如此理想的状态，但至少已经具备模拟出“电脑空间”基础形态的必备条件，在涉谷举办的这场体验活动中，参与者就可以有 3 分钟时间自由驰骋于“电脑空间”中，与《攻壳机动队 S.A.C.》的吉祥物塔奇克马嬉戏。

活动中所使用到的系统是由一家名为 Kayac 的 IT 公司授权制作的，通过 2 台投影仪在房间内的直角屏幕上营造出立体的“电脑空间”，体验者的肢体动作经由 Kinect 感知后化为信号传达到“电脑空间”中，从而实现各种自由的操作。

从介绍中可以看出，“电脑空间”虽然使用到了 Kinect，但并不是以 X360 为平台研制的，这与微软赋予了 Kinect 高度自由的开发空间不无关系。在近未来，Kinect 势必还将带给我们更多的惊喜，不仅仅是在游戏方面，或许某一天，它会完全渗入到你生活中的每一个细节也说不定呢。



多边 趣闻



洛克人钥匙链

多边模型

铃提供

洛克人的人气一直没低过，除了是小编洛克的最爱外，最近还在 MVC3 中代表 CAPCOM 再次登场。厂商根据正统“洛克人系列”推出了这款一共 12 种的洛克人钥匙链。

在这 12 款新的洛克人玩偶中，我们可以看到各种“洛克人系列”中的角色，广洛克人就有几种不同的颜色造型，做工都非常棒。不过不厚道的是你能购买到的种类完全是随机的，想收集齐全部 12 种可要下一番功夫。或许你可以通过和朋友交换来凑齐所有角色。

每款钥匙链高 30MM，而且价格也十分惊人，售价 55.1 美元。考虑到还存在随机性，可能要让不少人打退堂鼓了。



黑岩射手网页游戏介绍

洛克提供

多边趣闻



本期的多边趣闻洛克将给大家带来一款和 BRS（黑岩射手）有关的网页游戏——《ぷちっと★ロックシューター》的相关介绍。本作是由イメージエポック公司运营的网页游戏，作为一个小型的网游，本作可谓麻雀虽小五脏俱全。从大量的任务到多彩的装备，从随机对战到合作挑战 BOSS，这些 RPG 中的要素一个都不少，足以让人沉迷其中难以自拔。当然，CHANxCO 老师的可爱人设对于喜爱 BRS 的人来说更是有着无法抵抗的诱惑力。只不过本作的缺点也很明显：那就是过多的收费道具。如果玩家要想轻松通关就需要使用强力的收费道具，再加上游戏中任何行动都需要消耗冒险点数，全部消耗完以后就什么也做不了，如果不使用收费道具进行回复的话就只能等待每 3 分钟自然回复 1 点。各种收费策略大大限制了免费玩家的行动，而战斗力也远远无法与课金战士（指花钱的玩家）相比。不过本作作为一款每天去玩个一两次的休闲游戏来说那是再适合不过了。

由于 NICO 封锁了大陆 IP，因此各位需要使用 VPN 或者自由门这些工具翻墙才能玩到这款游戏，搞定翻墙工具后各位就可以登录 http://app.nicovideo.jp/watch/ap32 注册账号开始游戏，注册步骤非常简单，下面就列出详细的步骤：

点击左边的黄色按钮进入注册页面→点击右边的白色按钮“一般会员登录（无料）へ”注册免费会员→注册分三步，第一步需要填写玩家的登录邮箱，邮箱支持国内常用的 163、QQ 等邮箱地址→第二步依次填写昵称、性别、出生年月、居住地区（可随意选择）、密码（需要英文 + 数字）、密码提示问题（取回密码用）→前往自己的邮箱收取确认邮件→认证后注册成功。



■游戏中各角色的动作能轻松将喜爱 BRS 的玩家“萌杀”。

新海诚回归！最新作《追星星的孩子》五月公映！

奈落提供

多边动漫



新海诚在四年前给我们带来了《秒速 5 厘米》，极致清新美丽的画面让所有人过目难忘，简单却深沉的故事触动了无数都市青年的心，更让大家记住了这位艺术家和他的团队。时隔四年，新海诚再次为世人献上这部《追星星的孩子》，那种无法言语的感动能否再临？

本片讲述了少女明日菜无意中听到父亲留下的收音机中传出的一首奇妙的歌，听过后久久不能忘怀的她偶遇了来自地下世界“阿加尔塔”的少年俊。二人刚刚心心相映的时候，少年突然消失了踪迹。于是明日菜许下心愿——“一定要和那个人再次相见！”正在这时他遇到了俊的弟弟——和俊长得一模一样的另一位少年信。两人和在丧妻之痛中煎熬的中年教师森崎一起，用愿望的力量打开了通往地下世界的大门，三人将会有怎样的冒险？

从《星之声》到《云之彼端约定的地方》，再到《秒速 5 厘米》，“为相见而竭尽全力的少男少女”一直是新海诚作品中不变的主题。这次的《追星星的孩子》除了秉承了他一贯的故事风格之外，还有一个主题是“如何面对已经失去的东西”。另外，本片是一部正统的冒险故事，明日菜、信、森崎三个人在异世界的各种奇异冒险是一大看点。本片的制作班底依然是音乐由天门负责，美术监督由丹治匠负责，人设由西村贵世负责。主题曲采用了熊木杏里的《Goodbye&Hello》，是一首悠扬感人的慢歌。





Kinect 走入手术室

星夜提供

多边趣闻

杂志库 ZHIKU.COM

自从业余爱好者们纷纷加入 Kinect 的各种应用开发，已经出现无数种有趣的应用，不过大多是一些简单的娱乐用途。如今，多伦多的医生们却把 Kinect 带进了手术室。

Calvin Law 和他的 Sunnybrook 医疗科学中心团队们正使用 Kinect 的感应器进行癌症手术，通过 Kinect，医生无需离开病人周围的消毒区去查看 MRI 和 CT 扫描仪。而以往要离开消毒区，戴上另外一副手套，查看扫描图，记住数据，然后再重新消毒，才能重返手术台。通过 Kinect 就可以远程对电脑屏幕上的 CT 图像进行操作。据 Law 介绍，他在一个月内就借助 Kinect 进行了 6 例肝癌手术。

其实不止是 Kinect，索尼与任天堂的不少硬件设备都被医生用于医疗用途，比如 Wii 就被一些医生用来进行物理康复治疗。医疗器械是一个十分庞大的市场，仅在加拿大就有 64 亿美元的产值。而 Kinect 目前在医疗领域已经有多项应用，比如华盛顿大学的一群学生就在研究用 Kinect 遥控机械手臂做手术。



杀意隆登场《超级街霸Ⅳ》

多边趣闻

纱迦提供



大受好评的《超级街霸Ⅳ》在经过加料后登场街机，街机版与家用机版最大的不同就是增加了4名角色，分别是阴阳兄弟以及杀意隆、真豪鬼。3月25日，日本各大街机厅解禁了杀意隆，日本玩家已经可以任意使用该角色了。

杀意隆最早登陆于“《街霸ZERO》系列”。武痴隆在领悟了杀意之波动后迈向修罗之道，丧失了自我，只知道与更强的对手进行死斗。杀意隆的招式更加霸气，另外也增加了很多豪鬼的动作。

《超级街霸Ⅳ》里的杀意隆除原有的必杀技之外，又增加了快速移动技：阿修罗闪空、空对地突袭技：天魔空刃脚、破防技：龙爪脚这三个必杀技，并习得了瞬狱杀、灭·波动拳、灭杀豪升龙这三个新超必杀技，实力可谓大幅上升。当然更令人瞻目的是杀意隆的外貌，和之前“《街霸ZERO》系列”以及“《街霸EX》系列”中的杀意隆相比，这个版本的杀意隆可谓面目狰狞、凶神恶煞，胸口更有一个巨大的坑状伤痕，真是触目惊心。





按理来说，杀意隆登场之后才是最终隐藏角色真豪鬼，但有一些不老实的街机厅已经提前放出了真豪鬼。当然对于绝大部分国内玩家来说，放不放都没区别，因为大家玩不到。目前尚不知道家用机版会不会以DLC的形式来追加这4名角色。

光荣军本阵陷落危机！

多边趣闻

九兵卫提供

2011年3月28日，光荣军的本阵被一群不明身分的敌军偷袭，据推测该敌军为第三方势力。敌军武将击破了守卫光荣本阵的门兵长成功杀进了内部并且躲过了据点兵长的攻击，在光荣军武将赶回来救场之前他们完成了任务成功撤离，他们的任务不是击破光荣军的总大将，而是……在光荣军本阵的门口和墙上刷上了很多侮辱性的标语……

以上只是恶搞了一下光荣的《无双》系列，但是这个新闻确实是真的（虽然看见的时候我也以为是恶搞……），据目击者形容当天光荣本部大楼的状况极为“惨烈”，本来雪白的墙壁上被红色的打字刷上了“粪游戏”、“渣滓”、“渣作厂商去死吧”之类的话语，而且据很多围观群众表示，貌似这些字还是用不可擦洗的油性涂料涂上的……

很多人联想到了最近光荣出品的三款无双（《战国无双3Z》、《真三国无双6》和《特洛伊无双》），难道是因为这三款游戏惹怒了玩家吗？答案是否定的（虽然标语看上去很可疑），主要原因是因为光荣在未提前通知的情况下停止了部分网络游戏服务导致部分玩家权益受损。不过这里还是希望光荣能够引以为戒，提高自己的游戏质量，否则真惹恼了部分过激玩家，出现直接讨伐总大将的事件也是有可能的啊。





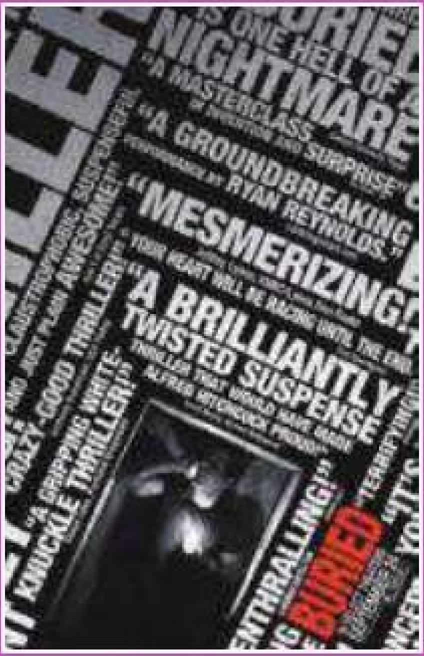


活埋

多边影视

铃提供

如果你有一天醒来，发现四周一片漆黑，只能透过打火机的微弱火苗看到自己被埋在一副棺材里面，你不知道自己身在何处，身边可以利用的只有一部手机和几个简单的工具。你会怎么办？



《活埋》是由西班牙导演Rodrigo Cortes执导的一部黑色电影，影片讲述了有一天主角突然被恐怖份子埋在了棺材里，他能做的只有在绝望的环境中挣扎，在主角的电话里我们会看到人性的另一面被不断放大。随着手机电量的不断减少，我们只有期待主角心目中的那道火光不要被熄灭。

影片虽是主角一个人的独角戏，且只有一个场景，但这看似不可思议的组合却保证了影片内容的绝对精彩，没有任何拖沓冷场。我们在为主角的生死存亡担忧，为其想办法的时候，心早已提到了嗓子眼里。这不是惊悚片，但影片结束之后发现自己早已捏了一把汗。



文 Delphi、Drow 美编 木仙



特稿 FEATURED ARTICAL

失落的世界

眉毛上扬，面颊紧绷，嘴角浮现出轻蔑的笑容，设想一下，究竟什么原因会让一名核心玩家露出上述表情？看别人如痴如醉的玩着雷作《胜利时刻》，亦或花了10分钟还没有搞定《降世神通》的全成就？其实，还存在更"严重"的情况：一个对游戏毫不感冒的朋友，突然兴高采烈地向你推荐："试试看Facebook上的农场游戏吧，简直太好玩了！"不管是出于核心玩家的矜持还是骄傲，你都会对这一提议嗤之以鼻。原因不言自明，社交和手机游戏同传统游戏有着太多根本性的差异，甚至显得"小儿科"，但无法回避的是，他们的崛起，已经成为游戏产业正在发生的重大趋势，社交游戏不再是某种流派或类型，而是俨然与传统游戏业交相辉映的新世界——尽管对很多核心玩家而言，这里更像是一个失落的世界。至于症结所在，或许正如苏芮和潘玮柏两代人对唱的一首歌曲描写的那样，"每次我想更懂你，我们却更有距离，是不是都用错言语，也用错了表情……"

事实上，对于社交、手机游戏的焦虑与警惕，传统游戏开发商的情绪表现既直接又强烈，包括近年来凭借NDS和Wii纵横捭阖的任天堂，尽管他们在拓展游戏人群，扩大游戏定义方面战功卓著，但岩田聪依然在今年的游戏开发者大会上强调，"（社交游戏市场）缺乏开发高品质作品的驱动力，跟主机游戏的情况完全不同，让我感到担忧的是，大量廉价低质的游戏，会影响到开发者的生存。" 近来春风得意的手机游戏制作公司Ngmoco的总裁Neil Young则回应道："3DS和NGP会受到手机游戏业带来的伤害，而且两家公司很清楚自己是如何受伤的。从长远看，他们很难同软件商店抗衡，人们在手机平台上拥有更多选择，一款游戏的均价往往只有1、2美元，你将很难战胜这种模式。"虽然听上去火药味十足，但事实上，两者之间的矛盾，不在于竞争，而源于差异，本文将以一个核心玩家的视角，透过社交和手机游戏领域的典型故事，为您探寻这一失落的世界。

【公敌】

截至2010年，公司注册用户达到3.2亿，年收入超过8亿美元，利润接近4亿美元，公司创始人Mark Pincus荣获年度最佳CEO的头衔，公司市值迅速攀升到50亿美元，一举超越游戏业巨无霸EA，而这一系列的成绩，并未让这家名叫Zynga，在近年来红得发紫的社交游戏公司获得来自行业的普遍尊敬。Popcap的首席执行官Dave Roberts讥讽他们"只会营销"，而EA的高层则断言"这一商业模式很难长久"。更令他们感到尴尬的是，当Zynga的一位主管在游戏开发者大会上邀请制作人员加盟时，现场嘘声一片，甚至有人干脆喊道，"为什么？你们又不做游戏！" 在很大程度上，Zynga模式为其创造了令人难以置信的成功，与此同时，也引发了游戏业的巨大争议，借力与模仿固然是Zynga习惯和擅长的发展路径，但这却并非是他们将所有竞争对手远远甩在身后的惟一原因。或许可以这样说，当你置身于Zynga的传奇故事中，爱恨交加的感觉会油然而生。

1966年2月13日，Mark Pincus出生在芝加哥一个富庶家庭，父亲是一家企业咨询公司的老板。作为家中惟一的男孩，Mark Pincus很早就接触到了电子游戏，让他印象最深的是《吃豆人》以



■ Zynga的办公大楼。



■ Mark Pincus 在自己的私人农场。



■ Mark Pincus 和他的宠物狗 Zinga。

及雅达利的主机，多年后，他回忆说："我的很多青春时光都花在了游戏上，但我根本没想到它会成为一份职业。" 在 Mark Pincus19 岁那年，他离开了芝加哥，前往宾夕法尼亚大学沃顿商学院就读，并在哈佛商学院完成了 MBA 学业。此后，他进入风险投资和金融领域工作了六年多，期间曾来到香港，在亚太财富管理集团（Asia Capital Partners Group）担任高级副总裁。1995 年，他做出了一项职业生涯的重大决定——成为一名创业者，因为他看到了互联网所蕴含的巨大价值，并对这一年轻事物高度迷恋，可以这样说，即便日后染指游戏产业，他依然视其为互联网产品，并遵循互联网的原则进行运营与管理。

Mark Pincus 的第一家创业公司名为 Freeloader，主要提供网页为基础的信息推送服务，7 个月后，他将这家公司以 3800 万美元的价格成功卖掉。此后，又陆续建立了 Tribe Networks 和 SupportSoft 两家互联网公司，前者堪称是最早的社交网络之一，也让 Mark Pincus 品尝到了失败的滋味，这家公司在 2006 年宣告破产。不过对于社交网络，他有很多理由感到乐观，在 Facebook 建立之初，他以天使投资者的身份投资了这家网站，并目光敏锐的看到了基于社交网络平台的游戏的巨大市场潜力。据说，Mark Pincus 在和 Facebook 负责平台运营的主管 Dave Morin 一起喝咖啡时，不无激动地告诉他，自己打算为 Facebook 制作一款纸牌游戏，Dave Morin 则认为这行不通，"（在 Facebook 上）游戏很难流行。"

Mark Pincus 依然坚持己见，不久后就推出了这款纸牌游戏《德州扑克》（Texas HoldEm Poker），并通过该作出售虚拟商品，游戏上线后的首日收入就超过了 3 万美元，很快就成为了 Facebook 上第一款广受欢迎，引发巨大热潮的社交游戏。如今，Facebook 已经拥有 6 亿用户，而且他们的参与程度很高，每名用户的平均周在线停留时间为 7.5 小时，超过 57% 的用户每天都会登录，37% 的人会在 Facebook 上玩游戏。Zynga 的首席游戏设计师，曾参与制作《文明》、《阿尔法半人马星座》等知名策略游戏的Brian Reynolds表示，"Xbox Live 的规模太小，要知道，我的朋友当中只有 30% 拥有 X360，但是他们全都有 Facebook 账号和手机，而且大部分是智能手机。" 尽管这段话有些刺耳，但任何人都无法回避社交与手机游戏所拥有的庞大用户基数，更重要的是，这一领域长期被传统游戏开发商所忽略。

率先出击是 Zynga 在社交游戏市场取得辉煌成功的原因之一，虽然我们在如今任意一台游戏设备上都能发现《德州扑克》的身影，但唯独在 Facebook 上缺少这样一款上手容易，朋友间同乐的作品。凭借《德州扑克》，Zynga 获得了充足的现金流，并得到了定义社交游戏市场规则的机会。互联网产品的最大特色，就是能够用极低的成本获取海量的用户，很多社交游戏的用户，此前并非是游戏玩家，他们的需求并不复杂，只是希望透过游戏互动，与朋友们分享乐趣。站在 Facebook 巨人的肩膀上，Zynga 实现了传统游戏开发商可能需要 5 ~ 10 年才能企及的成就。四度创业的 Mark Pincus 证明了自己是一个稳健而富有进攻性的长跑者，他制定了正确的发展目标——不惜代价获取新用户。在《德州扑克》之后，他参考其他公司的创新（比如 Farm Town），推出了重磅作品《Farm Ville》

如果说《开心农场》的核心是在收菜和偷菜过程中发生的用户互动，那么，《Farm Ville》则将重心放在建设一座拥有玩家自己风格的美丽农场上。它并不要求玩家定时做某些事情，而是鼓励同其他朋友分享礼物，协作完成任务，上述行为往往只需要花费几分钟时间。从这个角度讲，它更接近于《牧场物语》以及威尔 · 莱特早期的游戏《模拟农场》，这对非玩家用户十分新鲜有趣，但以核心玩家的眼光看，游戏的创意和设计风格并无过人之处，只是画面更平淡，系统更简化罢了，因此不少传统游戏玩家认为社交游戏只是"小儿科"，但就像其他行业曾经或正在发生的改变那样，互联网也在深刻的影响着游戏产业的发展，当年，游戏公司竭尽全力打造《光环》、《最终幻想》这样的史诗大作，来满足玩家日益高涨的需求。如今，海量涌现的互联网用户，同样等待着新公司迎合他们的娱乐与社交愿望，只是在这个领域，受众口味与规则都发生了根本性的变化。

杂志铺
ZAZHIKU.COM

自 2007 年 7 月建立以来，Zynga 不仅为 Facebook 和 Myspace 制作游戏，还将他们的主打作品搬上了 Android、iPhone 和 iPad 平台。《Farm Ville》每月活跃用户的峰值一度达到了惊人的 8000 万，Zynga 顺势推出了众多衍生作品：CityVille、FrontierVille、YoVille、FishVille 和 PetVille 等。没错，Zynga 的量产化令人触目惊心，这背后有着清晰的行为逻辑。Zynga 游戏的商业模式大多采用微交易的形式，游戏本身是免费的，但是很多核心游戏特性都要消耗一定的"能量"，这些能量是有限的，当它们完全耗尽后，玩家只能等待几分钟或几个小时，由系统自动补充，或者干脆花钱直接购买这些"能量"。以目前拥有 2000 多万活跃用户的《CityVille》为例，本作允许玩家创建一座属于自己的城市，相比《模拟城市》，游戏上手十分简单，融合了大量社交元素。

在《CityVille》中，玩家可以自由规划城市发展，建造各种建筑物，并满足城市居民的各种有趣要求，比如一位老奶奶渴望拥有一座花园，而另一些市民则吵着要求工厂远离自己的住宅。游戏中像医院、警察局这类特殊建筑物，必须邀请好友充当员工才能正常运作，Zynga 的这一设定十分有效，等于借玩家之手，帮助《CityVille》进行市场推广。对《CityVille》的用户而言，他们普遍希望自己的城市能够变得更广阔、更漂亮，而精明的 Zynga 则控制了游戏中的核心资源，玩家在游戏中可以收取租金，但很多关键的建筑物以及工具只能通过现金消费获得。电力是整座城市运行的命脉，游戏中它会随着时间增长，但这一过程非常缓慢，于是玩家还是要通过现金来购买额外的电力。换句话说，如果你在《CityVille》中一毛不拔，那你的城市无疑会显得十分狭窄和寒酸。

在很多媒体和投资者眼中，Zynga 确实很能赚钱，但并非是一家伟大的公司，它没有激动人心的产品，也并未引领整个行业走向革命，甚至没有担负起业界领袖的社会责任，只是一味的追求高利润。对它的批评集中在流水线般的游戏质量，对其他竞争对手作品的模仿，比如《Mafia Wars》参考了《Mob Wars》，后来该作者愤怒地将 Zynga 告上了法庭，而《Cafe World》同样是效仿竞争对手 Playfish 的《Restaurant City》。此外，Zynga 过分依赖 Facebook、iOS 等平台，游戏的内置广告也令用户感到厌烦。面对各种争议和批评之声，Mark Pincus 也在做出改变，他建立了慈善网站 zynga.org，陆续向海地和日本灾区捐助了大笔款项。随着 Zynga 大规模的扩张，聘请了很多来自传统游戏业的资深开发者，包括多名谷歌的高级



■ Facebook 和 X360 亲密接触。



■Zynga 出品的德州扑克。



■风靡全球的《Farm Ville》。

工程师，甚至将《命令与征服》和《荣誉勋章》的开发商EA洛杉矶的总经理和两位副总裁悉数招募，随着开发人才的加盟，Zynga的游戏质量稳步提升，不过这种财大气粗的挖角行为，自然招致了不少游戏公司的忌恨。

如今，社交游戏市场群雄逐鹿，传统游戏开发商争先恐后地进入该领域，很多新兴的社交游戏公司也在觊觎着Zynga的王座，然而几番厮杀的结果是，Zynga屹立不倒，领先优势还在扩大。在不断放大这家年纪仅为四岁的年轻公司的缺陷与不足时，人们往往会忽略Zynga真正的成功之道。在公司建立之初，Mark Pincus就从谷歌招募了不少高水平的工程师，建立了稳定、高效的后端技术，同时，Zynga非常强调数据分析，总结用户的行为习惯和游戏心理，借助强大的执行力，将结论贯彻到游戏之中。在过去十个月，他们在全球范围内收购了10家公司，主要意图就是获得人才与技术，从这个角度讲，Zynga比一般的游戏公司更重视后台技术，比互联网公司更强调短期实现营收。

众多传统游戏开发商在社交游戏市场举步维艰，主要症结在于，他们相信往昔成功的经验以及核心游戏的运营策略，在新市场依然可以奏效。像《未知海域2》、《战神III》这样的作品，通过声



■类似于《模拟城市》的《CityVille》。

光色效的完美组合，呈现能够打动人心的游戏体验，而社交游戏则希望用户每天可以花费一些时间，保持高度粘性，并借助用户关系和互动，来促进消费。Zynga的每一款游戏，都可以提供这种微量的有趣内容，然后经过日复一日的累积，汇聚成用户的成就与充实感，从而延长游戏的生命周期。无论是在游戏中收到来自朋友的礼物，还是好友请求帮忙的邀请，都会让你感受到自己被尊重和需要，从而转化为强烈的社交满足感。在2011年，社交游戏市场将迎来积蓄已久的井喷式发展，Zynga在其中继续扮演着关键角色，尽管争议和批评也会如影随形，但是Mark Pincus依旧大声宣称："我们这个世界，终归属于乐观主义者"。

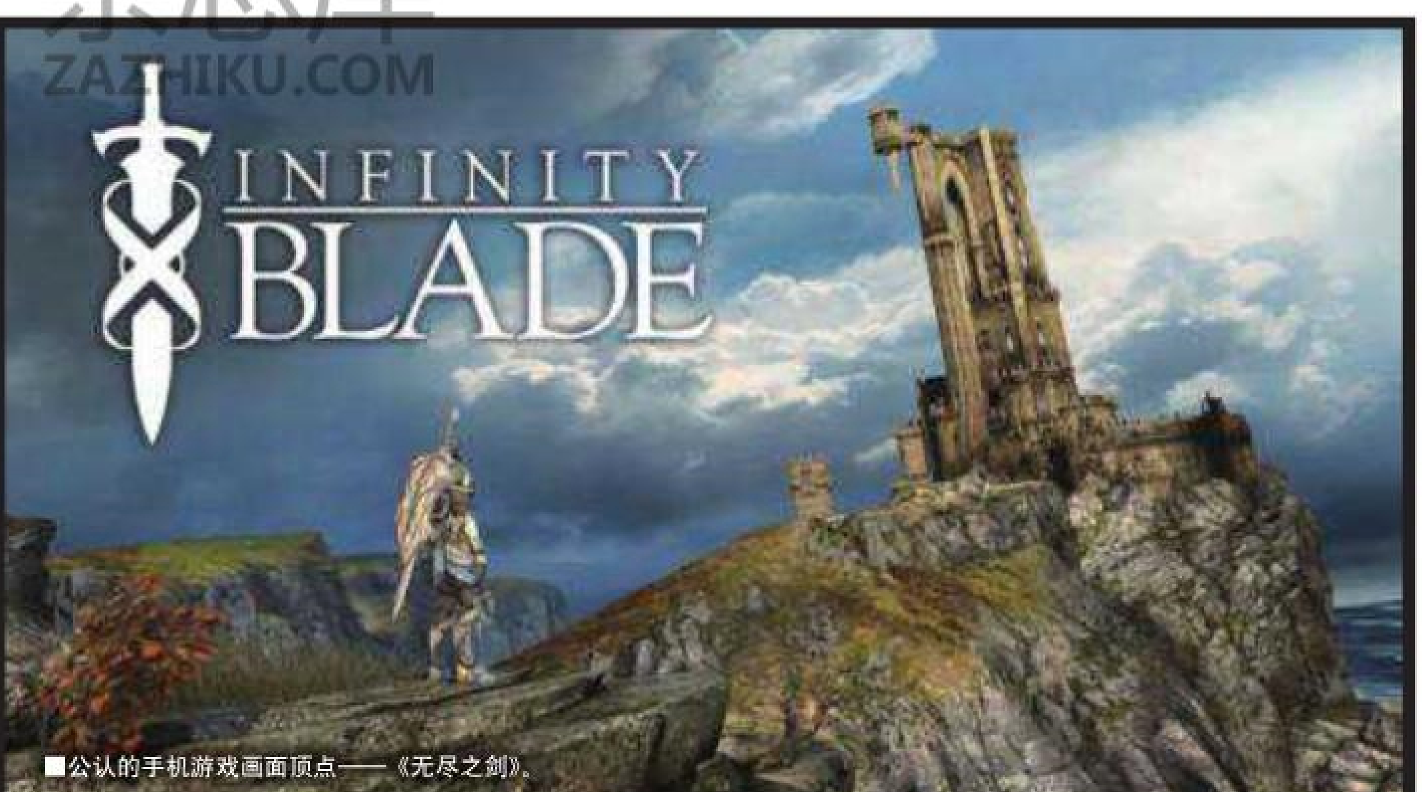
Epic 的新冒险

相比将"虚幻引擎3"投入到Wii和3DS的犹豫不定，Epic Games对于iOS平台保持了异乎寻常的兴趣。他们免费推出的Epic Citadel，更像是一幕华丽的电影预告片，允许玩家在一座宏大的城堡间漫步，用以展示"虚幻引擎3"在iPhone和iPad上的强劲实力。对觊觎游戏市场以久，并借助iOS系统强势闯入游戏业的苹果而言，Epic Games的加盟，无疑将会对众多传统游戏开发商造成强烈的心理暗示。Epic Games旗下的ChAIR Entertainment技术主管Geremy Mustard，在今年三月召开的韩国游戏开发技术会议上作了主题演讲，他的发言将iPhone和iPad称为"主流游戏平台"，并号召游戏开发者们基于该平台的技术特性与用户需求，制作真正"3A级别的游戏大作。"

2005年，Chair Entertainment在美国犹他州首府盐湖城正式建立，当时这家工作室只有不到30人，既没有名气，也缺乏资金，但他们还是大手笔的购买了"虚幻引擎3"授权，并潜心研发一款XBLA游戏：《Undertow》，这款作品是海底射击类型，玩家可以选择四种性能截然不同的单位，在15个水下关卡中展开激烈的战斗。本作很好地发挥了"虚幻引擎3"的强大威力，显示出Chair Entertainment过硬的技术功底。当时，正值Epic Games四处招兵买马，很快向他们伸出了橄榄枝，并花费千万美元将其招至旗下。此后，Chair Entertainment再接再励，又带来了一款屡获业内奖项的XBLA游戏《暗影帝国》(Shadow Complex)。2010年中旬，他们授命为微软的Kinect制作一款体感操作的剑术游戏，两个月后，Epic Games高层出于在iOS系统上推广"虚幻引擎3"授权的考虑，决定让Chair Entertainment改为制作一款能够彰显"虚幻引擎3"技术的iOS游戏。

在2010年苹果公司的秋季发布会上，ChAIR Entertainment的技术主管Geremy Mustard宣布了代号为《Project Sword》的计划，并透过名为"Epic Citadel"的技术演示，展现了"虚幻引擎3"在iOS系统上惊人的画面和光影表现。2010年12月1日，这款备受外界期待的作品，以《无尽之剑》(Infinity Blade)的官方名称正式亮相iTunes。有业界传闻说，本作初始售价原本高于5.99美元，之所以调低售价，就是为了应对Epic Games的主要竞争对手之一——id Software的竞争。后者同样在iTunes发布了一款拥有华丽画面效果的游戏《狂暴HD》，相比家用主机平台上的同名作品，本作只是一款轨道射击游戏，然而纹理和光影效果却有不输给家用主机的素质。此外，游戏售价仅为1.99美元，发售当天便跃升到日销量排行的冠军位置。id Software的战略意图十分明显，抢占iOS游戏画面的制高点，标榜自身雄厚技术实力的同时，也为将要发售的本世代大作《Rage》造势。

两家游戏引擎巨头将竞争的战火烧到了iOS平台之上，更加投入的Epic Games似乎略胜一筹。《无尽之剑》(Infinity Blade)作为首款采用"虚幻引擎3"技术的游戏，除了拥有令人惊叹的视觉效果，在游戏体验方面也有诸多可圈可点之处。在单人模式中，玩家要穿行在一座宏伟的城堡中，同各式各样的敌人厮杀，最终来到终极Boss God



■公认的手机游戏画面顶点——《无尽之剑》。

杂志库
ZAZHIKU.COM

King 的王座前，展开一场惊心动魄的殊死战斗。在冒险的过程中，玩家可以获得金钱，购买和升级装备，装备类型包括武器、护甲、头盔、盾牌以及戒指，大都会附带 1 ～ 3 种魔法技能。游戏经过两次免费的补丁更新，敌人种类变得更加丰富，包括盗贼、骑士、刺客、兽人、机器人以及强悍的 God King 等。虽然本作拥有不少角色扮演元素，实际上是一款标准的剑术格斗游戏，操控表现自然关系到游戏的成败，而在这方面，《无尽之剑》几乎无懈可击。

结合多触点触摸，本作的操作流畅而准确，玩家需要根据对手挥剑的方向，在屏幕上滑动手指，做出攻击或低挡动作，并瞅准时机，选择盾牌防御，以及放出攻击性魔法。由于游戏的操作方式直观而简单，无论是核心还是休闲玩家都能够很快上手，并乐在其中。遗憾的是，《无尽之剑》虽然抬高了 iOS 游戏画面效果的天花板，但是在核心游戏性上存在一些硬伤。整部游戏的人物成长要素十分匮乏，几乎没有对话和角色性格方面的刻画，并且只有在战斗过程中，玩家才能控制人物的动作。此外，《无尽之剑》的流程很短，击败 9 ～ 13 名敌人，就将面对最终 BOSS 的挑战，无论胜负与否，游戏都会设定主人公的后代继续在相同的场景内讨伐 God King。近日，ChAIR Entertainment 公布了新的地牢场景，并揭示了更多有关 God King 的秘密，相信游戏会在不久之后迎来一个真正的结局。



■ iOS 平台游戏日益成为游戏业的新兴力量。

相比那些简单移植的游戏大作，《无尽之剑》的游戏性有了长足进步，不过依然缺少能够在游戏业自成一派的霸气。该作在“变量”与“核心系统”两个方面存在很大的提升空间。首先，游戏的武器、装备只有固定的几十款，你拥有它的前提，就是攒足够的钱，然后购买它。无论是游戏流程、战斗方式，还是伤害数值几乎都是固定的，这是一款明显缺少“变量”的游戏。《无尽之剑》的核心系统过于单薄，缺少深入挖掘的可能，作为一款核心向游戏，过于强调操作的技巧和反应，忽视可以调动玩家情绪的策略与选择，着实有些令人失望。在《无尽之剑》标杆级的游戏画面背后，是 Epic Games 和 ChAIR Entertainment 对高品质手机游戏的积极探索与尝试，迈出的第一步，虽有遗憾，但依然是成功的。

《无尽之剑》发售当周五天的销量统计，共卖出了 27 万套，创造了超过 147 万美元的收入，堪称近年来在 iTunes 上最成功的核心向游戏之一。Epic Games 宣布将免费发放基于 iOS 系统的虚幻引擎开发工具包，当游戏开发者的游戏销售收益超过 5000 美元时，他们才需要向 Epic Games 支付 99 美元，外加 25% 的销售利润。这项举措将促使更多的 iOS 游戏使用虚幻引擎，最终整体提升该平台游戏的画面效果。值得注意的是，在最近的更新中，《无尽之剑》加入了游戏内购买的功能，玩家可以花钱购买游戏中的货币，25000 售价 0.99 美元，150000 是 4.99 美元，750000 售价 19.99 美元，2500000 为 49.99 美元。说到底，《无尽之剑》不是一款休闲游戏，更不是网络游戏，而是一款核心向单机作品，想获得足以击败 God King 的顶级装备，现在可以直接花钱购买，在很大程度上降低了核心玩家的游戏欲望，试问，Epic Game 会在自己的《战争机器》中加入这样的设定吗？

【怪盗】

杂志库 ZAZHIKU.COM

在传统游戏兴盛的日本，手机和社交游戏的普及程度，或许会让不少国内核心玩家感到瞠目结舌。DeNA 是日本最大的手机游戏应用平台，拥有 2000 多万注册用户，旗下运营 200 多款游戏作品。2010 年，DeNA 公司的收入超过 10 亿美元，大概是 Zynga 的两倍。随着社交游戏在日本的风靡，公司今年第一财政季度的收入达到 2.79 亿美元，其中 84% 来自于社交游戏领域。除了在日本本土的强劲增长，DeNA 也高调进军美国市场，并展开了大规模的并购活动。去年十月，他们花费 4 亿美元收购了 iOS 游戏开发商 ngmoco，根据业内传闻，Zynga 也有意这家公司，不过在并购战中，DeNA 再次击败了 Zynga。此后，他们又同日本雅虎公司结盟，并建立了价值 2750 万美元的研发基金，用于投资美日两地的社交游戏。

DeNA 公司首席执行官南波智子（Tomoko Namba）在接受《福布斯》杂志采访时，曾坦言：“我们的整体愿景是成为美国游戏市场家喻户晓的品牌。”事实上，凭借一款社交游戏石破天惊般的表现，DeNA 公司早已备受全世界的瞩目，甚至风头轻易的盖过了 Zynga。这款话题作品的名字叫做《怪盗》（Bandit Nation），每个月，它都会给 DeNA 带来 2000 ～ 3000 万美元的巨额收入，而这款游戏的开发时间还不到一个月，制作人员只有四、五人，制作人很年轻，2005 年大学毕业后，这个项目是他制作的首款游戏，成本极低，在公测一个月后就正式推出。正是这样一款不起眼的游戏，为 DeNA 公司带来的利润是用百亿日元来计算的，并很快成为这家公司的头牌作品。在日本地区，几乎每一名年轻手机用户都曾经或正在玩《怪盗》游戏，本作的火爆程度可见一斑。

《怪盗》堪称是移动互联网时代的 MMORPG，这款核心系统非常简单的作品，最成功之处，在于完美回答了“为什么非要花费大量时间，才能享受 MMORPG 的乐趣呢？”的问题。本作是一款夺宝类型的回合制战斗游戏，玩家可以选择魅力、智慧和强壮三种类型的盗贼，通过丰富的任务获得收藏品，搜集各类珍宝。游戏围绕战斗展开，玩家通过更新装备、武器来增加攻防，如果输掉比赛，还可以向好友寻求帮助。《怪盗》的精妙之处在于，MMORPG 的核心通常是练级与 PK，《怪盗》也是如此，但传统网络游戏需要为此耗费很多时间，而在本作中，这两点只需要几秒钟就可以完成——而用户获得的满足与成就感却基本相同。作为一款强调社交的手机游戏，《怪盗》很适合手



■当前在日本大红大紫的《怪盗》。

机，只需要占用玩家的碎片时间，玩上几分钟，但来自竞争、战斗、协作和收集的乐趣却丝毫不减。

《怪盗》的很多细节设定都十分高明，比如游戏并非熟人间的互动，而是纯粹的陌生人。玩家的目标是收集财宝，找到级别和自己相当的人战斗，并和高等级的玩家结成盟友，与他们一道挑战高等级的 BOSS，或者在自己被对手 PK 掉后，让他们帮助自己复仇。《怪盗》包含几种可消耗的点数，行动点数用来做任务，以此获得经验和金钱，每三分钟就会自动恢复一点，攻击点数用于战斗，以此收集各种宝物，每分钟恢复一点。此外，游戏的“眨眼”功能也很有趣，相当于打招呼，向好友眨眼可以获得 6 个好友点数，对陌生人眨眼，则只会获得 3 个点数，当点数累计达到 100 时，玩家的体力值会完全恢复。相对而言，《怪盗》的收费模式很传统，玩家可以直接用现金购买点数、道具以及装饰自己的角色形象，包括发型、服装、帽子、眼镜、背景、动作等。

手机和社交游戏大多免费或价格低廉，虽然存在竞争，但并不会给掌机游戏带来明显冲击，在日本的地铁上，会有一些年轻人玩着《怪盗》，同样也有不少年轻人沉迷于《怪物猎人》。世嘉欧洲公司的高级副总裁 Jurgen Post，相信两者可以和平共处，“我们在去年发布过一款 iPhone 足球经理游戏，售价 4.99 英镑。今年我们又推出了一款 PSP 版的足球经理游戏，售价要高得多，游戏内容和 iPhone 版相差不大。或许会有人担心 PSP 版本的销售情况，但实际情况是，两者卖的都很好，前者完全没有影响 PSP 版的销量，因为它们属于彼此相邻又完全不同的两个市场……因此我认为，手机游戏可以和传统的掌机游戏彼此共存、良性发展下去。”


■《怪盗》的制作人大冢刚司。

Capcom的蓝精灵


■轻松有趣的《Tiny Wings》。

对游戏开发者而言，真正困难的事情是如何把复杂的事物做得简单。一款上手简单，老少咸宜的“休闲游戏”，绝不仅仅是看上去的那么肤浅。在手机游戏领域，随着《愤怒的小鸟》、《割绳子》等作品的成功，一些讲究创意的独立开发者也获得了一鸣惊人的机会，《Tiny Wings》就是这样一款游戏。它不仅在发售当天就在 iOS 应用下载排行榜上击败了《愤怒的小鸟》，占据冠军位置，而且还让开发者赚得盆满钵满。简单的讲，这是一款令人赏心悦目又心情舒畅的游戏，如果你留意游戏充满寓意的故事，或许会被它深深地感动。《Tiny Wings》讲述了一只梦想在天空飞翔的小鸟，因为自己的翅膀太小而无法展翅高飞，于是，它只能借着山坡的起伏，努力通过滑翔来飞得更远。

《Tiny Wings》的操作非常简单，只需要一根手指来控制，游戏的音乐和画面都很柔和，卡通，整个游戏过程不会带来紧张感，相反，可以让玩家放松身心，当小鸟经过漫长的下坡，一跃而起，飞向海洋外的另一座岛屿时，会使你感受到游戏最大的乐趣。值得一提的是，本作拥有动态生成的场景，丰富的任务和鸟巢升级，画面可以稳定运行在 60 帧，伴着动听的背景音乐，《Tiny Wings》成为 iOS 平台上休闲游戏的佳品。游戏最独具匠心的设计是它的计分系统，不同等级的玩家，获得的分数是翻倍的，这意味着飞行了同样的距离，高等级的玩家会获得更多的分数。想要升级，并非要花费更多的游戏时间或是重复相似的游戏流程，《Tiny Wings》为玩家准备了大量有趣的小任务，难易适中，完成他们就可以不断升级。从某种程度上讲，这些默默无闻的游戏开发者，比大牌开发商更容易洞悉用户需求，在创新道路上阔步前行。

提到 Capcom 近年来最成功的游戏作品，人们首先会想到《怪物猎人　携带版》，但如果考虑用户人数和全球范围内的成功，《蓝精灵村庄》(Smurf'sVillage) 几乎成了惟一的答案。该作在 AppStore 的下载量超过 1000 万。每月活跃用户达到了惊人的 550 万。在全球 55 个国家的 AppStore，Capcom 的《蓝精灵村庄》都成为销售额最高的游戏。这份漂亮的成绩单，让 Capcom 社长辻本春弘不禁意气风发，“我们首次进入 iOS 的社交游戏领域，就取得了如此令人惊叹的成就，《蓝精灵村庄》的表现很优秀，营业收入丰厚。我们计划在接下来的几个月里继续稳固用户群并投放一些新的产品。”然而，新的产品尚未出炉，Capcom 的游戏内购买模式便引发了巨大的争议，甚至导致苹果公司与 Capcom 之间产生了矛盾。

《蓝精灵村庄》是一款卡通题材的社交游戏，玩家的任务是重建被格格巫破坏的蓝精灵村庄，玩家需要从最初的一小块土地和一间房子开始，建造房屋、花园、果园、农田等建筑物，让蓝精灵村庄恢复往日的生机。此后，会出现一些具有不同能力的蓝精灵，可以帮助玩家建设村子。除了模拟建设，《蓝精灵村庄》还包含一些有趣的迷你游戏，比如烹饪食物和制作药剂等。此外，游戏还可以通过 Facebook，让玩家分享给好友游戏中的精彩截图。本作是一款低龄向的作品，绝大多数用户都是 3 ～ 10 岁的少年儿童，游戏中内建了消费系统，允许玩家花钱购买游戏中充当货币的浆果，从 4.99 美元到 99.99 美元不等。根据苹果的官方设定，当玩家下载一款应用或者发生购买行为，在输入帐号密码后，系统会自动保存 15 分钟，期间再次购买，无须重新输入密码，这也引发了很多《蓝精灵村庄》的儿童用户错误购买的情形，在毫不知情的情况下，欠下了巨额帐单。

新西兰一名 8 岁儿童在玩《蓝精灵村庄》时，无意中多次购买了游戏中的商品，导致欠下了近 600 美元的帐单。事实上，类似的事件在全球时有发生，苹果公司接到了很多起家长的投诉，有些家长认为既然《蓝精灵村庄》是一款免费游戏，Capcom 就不应该让低龄用户很容易的在游戏中进行实际支付金钱的购买行为。苹果公司向 Capcom 发出了严厉警告，甚至美国联邦贸易委员会也展开了对它的调查。Capcom 的发言人辩称，“iOS 的功能不在我们的控制之内”，被外界普遍认为是在推卸责任。此后，苹果推出了新固件，将系统自动保存账号和密码的时间，从 15 分钟缩短到 5 分钟，出现上述情况的次数显著降低。如今《蓝精灵村庄》依然人气十足，但一位孩子的父亲在游戏页面的评论中，留下了这样一段话：“利用天真无邪的孩子，去偷盗他们父母的钱包，我对你们感到很失望。”


■ Capcom 通过《蓝精灵村庄》尝到了 AppStore 的甜头。

杂志库 ZAZHIKU.COM

Square Enix 迷失的十年

特别企划 SPECIAL FEATURE



前 Square Enix 开发人员本根康之最近在微博中爆料，称其两名同事因不堪 SE 的高压力而自杀，结果一人身亡，另一位成了植物人。这则报道引起业界的广泛关注，SE 继“业界毒瘤”的称号之后，又多了一项“血汗工厂”的嫌疑。近年来，SE 大量人才流失，当年人才济济的原 Square 方面只剩下少部分核心人员留守。由于人才大量流失，而且多年来开发了太多的低投资劣质游戏，在高端大作上投入不足，SE 的游戏开发实力再也无法像过去那样傲视群雄。

十年前，金融投资高手和田洋一在危机中就任 Square 社长。之后他带领 Square 走出破产险境，与 Enix 合并，诞生了 RPG 天王 Square Enix。那时和田洋一扬言要把 SE 建设成 21 世纪的迪士尼，他实施了全新的经营策略，将财报上的赤字变成黑字的同时，也在把 SE 带往另一个深渊。和田洋一在位的十年，是 Square Enix（以及合并前的 Square）迷失的十年。这十年，他给玩家带来了一些惊喜，但更多的却是失望。他的发展与变迁恰恰是整个日本游戏业的缩影。

文 清国清城 编 星夜 美编 NINA

Vol.1 卧龙与凤雏

Square Enix 基本概况

成立时间：2003 年 4 月 1 日
总部所在地：东京涩谷区代代木新宿文化クイントビル
社长：和田洋一
副社长：本多圭司
员工数量：3338 人（截至 2010 年 3 月 31 日）
2010 财年销售收入：1922 亿日元
游戏事业：1099 亿日元
街机事业：522 亿日元
出版事业：143 亿日元
手机内容事业：101 亿日元
授权业务：54 亿日元

在上个世纪 90 年代，关于日本游戏业界有一个令人津津乐道的说法：那就是 Square 与 Enix 正如卧龙与凤雏，二者得其一则可安天下。当时无论是 Square 还是 Enix，公司规模都不是日本游戏业内最大的，但他们却拥有能影响主机战争胜负的究极武器——《最终幻想》与《勇者斗恶龙》。那是日式 RPG 的黄金时代，这两个并称为日本国民级游戏的超级王牌被其他第三方们视为指引业界的风向标，它们的平台归属成为其他第三方决定其支持对象的重要参考，所以《最终幻想 VII》与《勇者斗恶龙 VII》的 PS 独占事件被视为索尼在主机战争中胜利的标志，在关于 PS 的商业传记中被记载得绘声绘色。

也许 Square 与 Enix“得一而可安天下”的说法有些戏剧色彩，PS 的成功是多方面因素的



Square Enix 的总部所在大楼。



▲ Square 与 Enix 的合并是 2002 年日本游戏业界最轰动的事件。

综合结果。不过以当时《FF》与《DQ》的影响力，可以说有了这两大系列不一定能保成功，但缺了它们必定与成功无缘。除去重叠部分，两个游戏系列的玩家加起来至少在 600 万以上，失去了它们就相当于失去了整个 RPG 的玩家群，而在当时连续数年的玩家调查中，RPG 始终是以遥遥领先的优势当选日本玩家最喜欢的游戏类型。一个失去最受欢迎游戏类型的主机，如何能在市场上立足？

因为 Square 与 Enix 的特殊地位，所以 2002 年末两家公司突然宣布合并的消息就像一场大地震，对日本游戏业产生了深远的影响。在这场超级并购之后，日本各大第三方在震惊之余，开始意识到这是业界时代剧变的开始。由于担心竞争的加剧威胁到自身的生存，各大厂商纷纷寻找合并对象，通过扩大规模抵御这场业界的海啸。于是在之后两三年时间，先后出现了 SEGA 与 Sammy 合并，Namco 与 Bandai 合并，Konami 吞并多家中小厂商。并购大潮直到现在仍未停歇，在 Koei 与 Tecmo 合并之后，Capcom 也多次传出正进行并购谈判的传闻。

2001 年电影版《最终幻想》的惨烈失败是促使 Square 做出并购决定的诱因。当时因为该片超过百亿日元的亏损，Square 的资金完全枯竭，还有大笔债务要偿还，眼看就到了山穷水尽的地步。SCE 的注资解了 Square 的燃眉之急，从危机中逐渐缓过气来之后，Square 意识到游戏产业已正式进入大投资、高风险的新时代。进入 PS2 时代后，游戏开发成本进一步攀升，每一款大作的失败都可能产生灾难性后果，只有通过合并扩大公司规模、增加产品种类，才能提高风险承受力，并且实现更均衡的新作档期安排，确保每个财年都有更稳定的业绩表现，并且避免《FF》与《DQ》相撞以至两败俱伤的情况。而 Enix 虽然多年来凭借《DQ》这个金字招牌收益稳当，但是由于一直采用代理发行体制，自身游戏开发实力极其薄弱，2000 年的《勇者斗恶龙 VII》以其大大落后于时代的画面暴露了 Enix 的体制弊端，Enix 创始人福岛康博意识到在对技术力要求更高的 PS2 时代，Enix 的处境正在恶化。当时的 Square 仍然是日本游戏业的技术力顶点，Enix 与之合并可弥补自身最大的缺陷，还可利用 Square 在欧美的名气将其作品打入国际市场。根据 2002 年 11 月的新闻发布会中透露的消息，Square 与 Enix 的合并案其实是由 Enix 方面率先提出意向，正好与和田洋一的想法不谋而合，于是在 RPG 市场上叱咤风云的两个死对头一拍即合。

Square 与 Enix 合并之时，Enix 资金充裕，市值也较高，当时《朝日新闻》的报道是合并之后的机构改组以 Enix 为基础，相当于是把 Square 的机构拆散并入到 Enix 的框架中。但是 2003 年 4 月 Square Enix 正式成立后，给人的感觉却更像是 Enix 并入了 Square。首先是管理层是以和田洋一为首的原 Square 系为主，而在游戏开发方面更因为原 Enix 几乎只有一个空壳，因此几个主要开发部都是原 Square 旗下。Square Enix 成立后发行的游戏中，属于原 Square 方面的作品占了大多数。所以除了《勇者斗恶龙》新作发售时还能让人感觉到原 Enix 的存在之外，其他大多数时候 Square Enix 这个名字更多的是令人联想到过去的 Square。

Enix 对合并后新公司的影响主要在于更高的宏观层面。和田洋一扮演执行者的角色，而担任会长的福岛康博作为 Square Enix 的最大持股人，相当于“幕后大老板”。Square 与 Enix 合并之后，其公司文化也逐渐向着更接近于 Enix 的方向转移。过去专心致志开发优质大作的 Square 表现出以游戏开发质量至上的典型工作室文化，而在 2003 年之后，却渐渐变质，变得更像一个缺乏人情味的发行机构——就像过去的 Enix 一样。在公司的权力结构中，游戏开发部门的多名主要制作人权力被削弱，经营层的权力被提升。这种转变的理由不仅仅是因为与 Enix 合并，也有部分原因是《最终幻想》电影版失败后，以坂口博信为首的制作人阵营集体失势，坂口博信在和田洋一上台后不久就离开了 Square。同时 Square 的董事们认为，过多地放权给游戏制作人，是导致电影投资危机的主要原因之一。多数游戏制作人缺乏企业经营与投资经验，如果制作人权力过大，大到能自行决定项目投资，就有可能把公司带到极其危险的境地。电影版《最终幻想 灵魂深处》就是坂口博信为满足其电影导演梦想而力排众议推进的项目，这次惨败成为和田洋一推进权力制度改革的依据。

从龙头到毒瘤

权力从游戏开发部门向经营部门的转移，可能是 Square Enix 成立后人才大量流失的关键原因。坂口博信离去后，植松伸夫、松野泰己、野岛一成、皆叶英夫、石井浩一等名满业界的制作人纷纷离职。在这种新的权力制度下，经营层对游戏开发部门的干涉权限扩大，那些追求自由的个性派制作人发现，他们无法再按照自己的意愿开发游戏，他们必须更多地服从经营层站在商业角度提出的要求。更让他们不满的是，那些纯粹站在商业角度考虑的经营者们太重视短期利益，他们关心的是每个季度向股东们交出业绩漂亮的财务报表，而实现这个目标最快捷的方法就是不断压榨《最终幻想》、《勇者斗恶龙》这两大品牌的价值，增加复刻、重制、完整版、外传、续作的数量与推出速度。和田洋一提出的“作品群”概念就是这种急功近利思想的典型表现，以《最终幻想 X-2》的大热卖为契机，《最终幻想 VII》补完计划、伊瓦利斯联盟、前线任务计划、玛娜世界、最终幻想诞生 20 周年计划、新水晶神话等作品群频频出击，《勇者斗恶龙》的重制系列、人物篇、怪兽篇等作品群也加快了步伐。我们再也看不到 PS 巅峰时代里，Square 以其非凡创作精力打造《寄生前夜》、《武藏传》、《放浪冒险谭》等新型态原创作品的创新精神，只看到 SE 将已有品牌一遍又一遍地翻炒。

Square Enix 旗下主要品牌

最终幻想

品牌归属： Square Enix
主要开发地： 日本 Square Enix 本部
累计销量： 9700 万（41 款）
诞生日： 1987 年 12 月（FC）



勇者斗恶龙

品牌归属： Square Enix
主要开发地： 外包
累计销量： 5700 万（25 款）
诞生日： 1986 年 5 月（FC）



古墓丽影

品牌归属： Eidos
主要开发地： 美国水晶动力工作室
累计销量： 3500 万（9 款）
诞生日： 1996 年 11 月



王国之心

品牌归属： Square Enix
主要开发地： 日本 Square Enix 本部
累计销量： 1500 万（5 款）
诞生日： 2002 年 3 月（PS2）



沙加

品牌归属： Square Enix
主要开发地： 日本 Square Enix 本部
累计销量： 980 万（12 款）
诞生日： 1989 年 12 月（GB）



杀手 47

品牌归属： Eidos
主要开发地： 英国 IO Interactive
累计销量： 800 万（4 款）
诞生日： 2000 年 11 月（PC）



圣剑传说

品牌归属： Square Enix
主要开发地： 日本 Square Enix 本部
累计销量： 600 万（7 款）
诞生日： 1991 年 6 月（GB）



超时空系列

品牌归属： Square Enix
主要开发地： 日本 Square Enix 本部
累计销量： 530 万（2 款）
诞生日： 1995 年 3 月（SFC）



太空侵略者

品牌归属： TAITO
主要开发地： 日本 TAITO 本部
诞生日： 1978 年（街机）

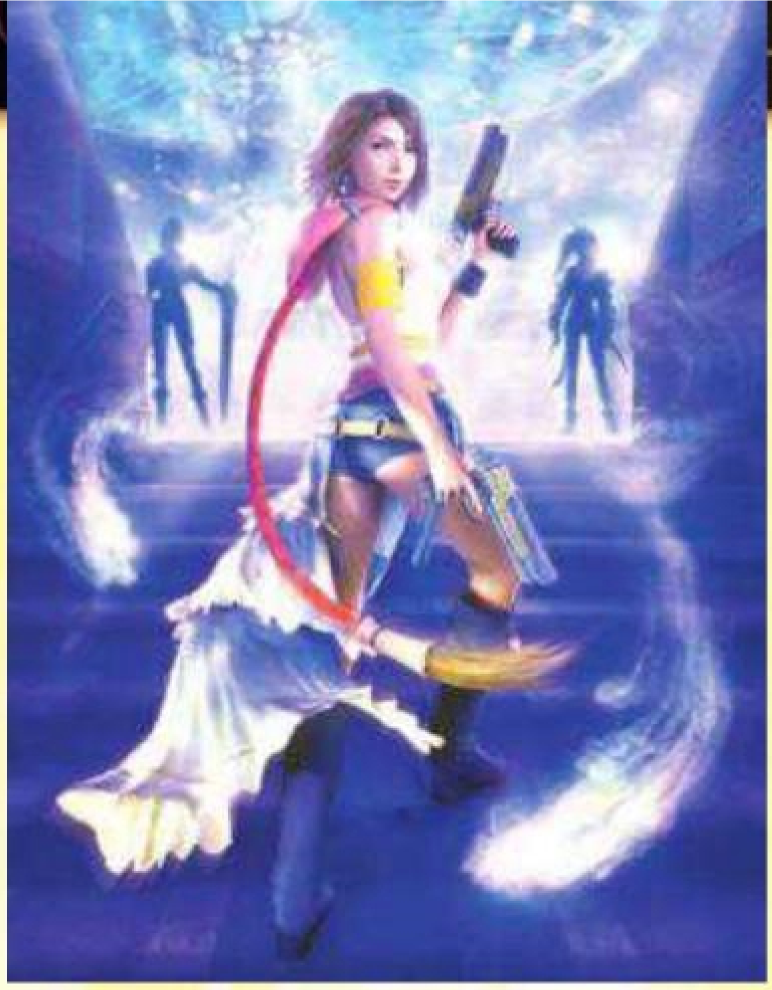


过去 8 年来，SE 虽然也推出了一些原创游戏，但大多是追逐市场热点的浮躁之作，投资低廉、作品质量差，销量在几千套和几万套之间徘徊。在这 8 年来，SE 销量过百万的游戏中，没有一个是原创品牌。

从工作室文化转型为发行商文化，似乎是所有游戏公司都必然要经历的成长的烦恼。和田洋一上台之后的 Square 是向着“EA 模式”发展，当时 EA 还处于上升阶段，其行业龙头地位无人能够撼动。和田洋一的目标就是把 SE 打造成日本的 EA，提高规模化经营的程度，提高游戏发行档期的稳定性。2004 年初，他在接受《每日新闻》采访时说：“我们希望通过技术优势成为 21 世纪的迪士尼！”当时 SE 加大了对外围行业的扩张力度，包括网络游戏、手机游戏、动漫产业等，希望以《FF》、《DQ》、《KH》这三大系列为基础，扩张娱乐版图。和田洋一希望集中资源经营现有的三大品牌，使其成为与米老鼠一样家喻户晓的名字。但是他忽略了一个关键事实：SE 的主要产品线全部都是建立在 RPG 的市场之上，从它们诞生之日起就被限制于一个特定的消费人群之中，这就注定了以全类型游戏发展为特点的 EA 模式不适合 SE。

当初 Square 与 Enix 合并时，日本财经界就有很多负面声音，最主要的顾虑是两个 RPG 大厂的合并对于丰富其产品配置毫无帮助。原 Square 与 Enix 的用户群有大量重叠，假如双方在合并之前各有 500 万忠实粉丝，那么合并之后的粉丝总量可能不到 700 万，还有 300 万是重叠部分。那么这次合并就是 1+1<2 的失败合并。Square Enix 成立之后，仍然像过去一样过度依赖 RPG 类型，和田洋一不仅没有加大对其他原创游戏的投资，反而在已有品牌上加大筹码，使其产品配置更显得头重脚轻。当 RPG 市场萎缩时，SE 毫无风险抵御能力。

《勇者斗恶龙 VIII》发售后，日式 RPG 结束了最后的辉煌，正式进入下行阶段。根据 2006 年的市场调查，RPG 的受欢迎程度从过去的稳居第一名变成排名第三。游戏产业开始呈现两极化走势：一方面是以任天堂为首走向极低开发成本的休闲游戏市场，另一方面是以索尼和微软为首走向大投资的高清大制作。这两种趋势都对 SE 不利。由于掌机成为日本市场主力，SE 引以为傲的技术力失去了发挥空间，玩家都开始改玩轻松简单的“脑白金”，有耐心玩 RPG 的玩家在减少。而且掌机游戏的价格标准较低，不利于习惯对其 RPG 大作实施高定价的 SE。此外，原 Square 系游戏以其华丽的视觉享受著称，在日系游戏都转投掌机的业界环境中，SE 在小小的屏幕中再也华丽不起来，与对手的游戏相比，SE 的竞争优势在减弱；另一方面，在需要华丽画面与技术力的高清主机上，SE 又有心无力。传统日式 RPG 都需要建造整个幻想世界供玩家探索，在 PS 时代，一个城镇也就是几张静态 CG 图即



▲《最终幻想 X-2》是 Square Enix 战略变化的开始。

可搞定，但是在高清时代要将同样的城镇制作成高清全 3D 场景，可能需要花费数十倍甚至数百倍的精力。《最终幻想》掌门人北濑佳范曾表示，如果要将《最终幻想 VII》重制成高清版本，工程规模将会是《最终幻想 XIII》的十倍以上！

由于日式 RPG 本身存在的限制，高清主机上的日式 RPG 数量大幅减少，仅有的一些游戏也只能保持 PS2 时代的制作工艺，将画面简单高清化，无法深究细节。这样做出来的游戏画面在欧美 FPS 大作面前只能是自惭形秽。还有一种方法是像《最终幻想 XIII》一样，对传统日式 RPG 的构造进行彻底改变，降低探索自由度，将玩家约束于有限的场景规模内。虽然《最终幻想 XIII》的场景规模也不算小，但是与《最终幻想 VII》、《最终幻想 VIII》等 PS 时代的 RPG 相比，还是给人以丰富度不足的感觉。而且失去了探索自由度，也就失去了日式 RPG 的一个关键魅力。既然日式 RPG 中投资最大的《最终幻想 XIII》尚且如此，其他二线 RPG 就更难有作为了。在掌机上华丽无用，在家用机上又华丽不起来，两头为难的日式 RPG 难以避免地陷入困境。

大约从 5 年前开始，SE 渐渐在国内游戏论坛获得了“毒瘤”的称号。理由是它作为业界龙头，非但没有以身作则，开发优质大作振兴游戏产业，反而带头狂炒冷饭，大量制作垃圾休闲游戏，对业界造成“上梁不正下梁歪”的恶劣影响。SE 对于当前日本游戏业的不良风气确实有不容推卸的影响，不过正如以上所述，因为 RPG 本身遇上了发展瓶颈，“毒瘤”行为也是 SE 的无奈之举。在日本游戏市场萎缩、日式 RPG 走向没落的恶劣处境中，SE 这几年一直保持小幅盈利，即使是在金融风暴之时也没有出现大幅度亏损，直到本财年才因为《最终幻想 XIV》惨败等原因而可能出现 10 亿日元的亏损。虽然 SE 的公司规模比 Namco Bandai 集团、Konami 集团、Sega Sammy 集团等综合型企业相比小得多，但是在纯视频游戏销售金额方面，去年 SE 仍然在日本第三方中保持第一。若以此指标为准，SE 仍可算是日本的业界龙头，只是卧龙与凤雏的美谈早已成过眼云烟。如今不管是《FF》还是《DQ》都无法左右主机战争的走向，甚至很难成为其他第三方的风向标。



▲《最终幻想 XIII》在业界广受争议。

走向多元化

日式 RPG 的衰落恐怕已经是难以扭转的事实，RPG 天王 SE 正通过两大举措实行自救。首先是扩充产品种类，收购 Eidos 就是迈向游戏类型多元化的重要一步，和田洋一曾表示有意继续进行并购。SE 还加强了自身的发行职能，扩大代理发行业务，获得了《最高指挥官》、《地牢围攻》等欧美游戏的发行权，Eidos 的发行网络有利于 SE 将更多 RPG 之外的游戏类型打入市场；其次是对日式 RPG 进行改革，使其在制作成本与游戏性方面更符合当今全球玩家的需求。从 2007 年开始 SE 就在不断摸索日式 RPG 的新形态，《最终幻想 XIII》是一次大胆的尝试，正在开发中的《最终幻想 Versus XIII》则是通过提高动作性以迎合欧美市场。不过现在看来，充满日式偶像剧风格的该作很难让西方玩家产生共鸣。SE 的开发实力是建立于日式 RPG 的基础之上，无论是其人才、技术还是资源等方面都植根于 RPG，要让他们开发出真正能适应当今欧美市场的游戏，就像让 Rockstar 做 FPS 一样困难。为了提高在欧美的市场份额，还是注资提高原 Eidos 方面的实力更为现实。SE 本部应致力于推动日本本土的高清游戏发展，为日本玩家制作完全发挥次世代主机性能的游戏。这才是身为日本第三方龙头应尽的职责。

Square Enix 百万大作榜

游戏名	平台	发售日	销量	媒体总评分
最终幻想 XII	PS2	2006 年 3 月 19 日	574 万	90.64
勇者斗恶龙 IX	NDS	2009 年 7 月 11 日	546 万	87.86
勇者斗恶龙 VIII	PS2	2004 年 11 月 27 日	500 万	89.92
最终幻想 XIII	PS3	2009 年 12 月 17 日	455 万	85.17
王国之心 II	PS2	2005 年 12 月 22 日	388 万	87.46
危机之源 最终幻想 VII	PSP	2007 年 9 月 13 日	274 万	82.5
最终幻想 III	NDS	2006 年 8 月 24 日	235 万	77.74
异说 最终幻想	PSP	2008 年 12 月 18 日	192 万	81.06
最终幻想 XIII	X360	2010 年 3 月 9 日	178 万	82.18
王国之心 记忆之链	GBA	2004 年 11 月 11 日	176 万	77.54
勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker	NDS	2006 年 12 月 28 日	173 万	76.52
王国之心 358/2 天	NDS	2009 年 5 月 30 日	171 万	76.74
王国之心 梦中诞生	PSP	2010 年 1 月 9 日	164 万	82.50
勇者斗恶龙 IV	NDS	2007 年 11 月 22 日	149 万	79.88
勇者斗恶龙 V	NDS	2008 年 7 月 17 日	145 万	84.43
勇者斗恶龙 VI	NDS	2010 年 1 月 28 日	144 万	79.94
最终幻想 XII 亡灵之翼	NDS	2007 年 4 月 26 日	132 万	79.66
星之海洋 3（美版）	PS2	2004 年 8 月 31 日	127 万	81.01
勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2	NDS	2010 年 4 月 28 日	123 万	–
超时空之钥	NDS	2008 年 11 月 20 日	108 万	91.82
最终幻想 IV	NDS	2007 年 12 月 20 日	108 万	85.09

Vol.2 拷问Square Enix的“作品群”战略

从令人尊敬的 Square，到令人反感的 Square Enix，究竟是怎样的质变让它从龙头变成“毒瘤”？所谓的“作品群”（Polymorphic Content）战略可能是罪魁祸首。“作品群”是指围绕一个游戏大作或世界观，同时开发多款游戏，主要有《最终幻想 VII》补完计划、伊瓦利斯联盟、前线任务计划、玛娜世界、最终幻想诞生 20 周年计划、新水晶神话。对于将喜欢的游戏系列化，核心玩家们大多持欢迎态度，但是“作品群”却是将游戏系列中的单个作品进行系列化，可以说是“系列化的系列化”。通常的游戏续作都是以超越前作为目标，而 SE 的“作品群”却是围绕一个成功的续作，推出多个小投资的关联游戏，目的是利用玩家对特定游戏的喜爱，搭售多款低价值含量的游戏。这种带有明显“骗钱”色彩的行为在日本游戏业产生了相当恶劣的影响。有 SE 这个龙头带路，其他第三方也纷纷效仿，一时间，日本业界掀起



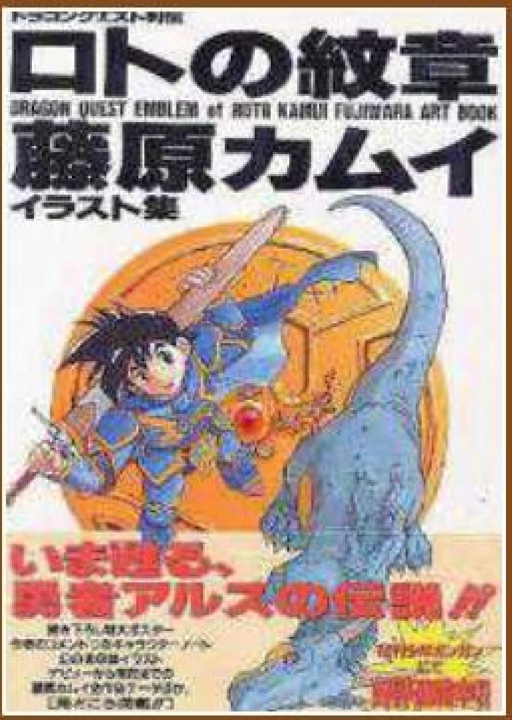
钢之炼金术师

作者： 荒川弘
累计销量： 5500 万本（26 卷）
连载期间： 2001 年 7 月～2010 年 6 月



勇者斗恶龙列传 罗特的纹章

作者： 藤原カムイ、川又千秋
累计销量： 1500 万本（21 卷）
连载期间： 1991 年 3 月～1997 年 3 月



魔法阵咕噜咕噜

作者： 卫藤ヒロユキ
累计销量： 1200 万本（16 卷）
连载期间： 1992 年 7 月～2003 年 8 月



噬魂师

作者： 大久保笃
累计销量： 900 万本（17 卷）
连载期间： 2004 年 5 月至今



黑执事

作者： 枢梁
累计销量： 800 万本（10 卷）
连载期间： 2006 年 9 月至今



魔法提琴手

作者： 渡边道明
累计销量： 690 万本（37 卷）
连载期间： 1991 年 3 月～2001 年 1 月



南国少年巴布华

作者： 柴田亚美
累计销量： 600 万本（7 卷）
连载期间： 1991 年 3 月～1995 年 5 月



“骗钱热”。NBGI 的“传说”泛滥成灾，Koei 的“无双”无穷无尽，而那些中小型厂商的“骗钱”行径更加猖獗，各种“完整版”、“移植版”、“导演剪辑版”以及坑人不偿命的 DLC 层出不穷，根本目标就是把可怜的铁杆死忠们已经干瘪的钱包榨空。厂商们无力扩大游戏人口，看着玩家的不断流失，只有想尽办法从剩下的玩家那里多挖点钱。对市场潜力深度挖掘本来也没什么错，如果踏踏实实地为玩家开发高质量续作或者内容丰富的 DLC，多数玩家都会理解或欢迎。但是一些日厂的行为却实在太低劣，把一款游戏换几个角色就做成 N 个版本，或者一套衣服以数百日元的价格提供下载，逼着有收集爱好的死忠们不断大出血。这种行为虽然能以极低的成本获得不错的收入，却是一种饮鸩止渴的行为，最后的结果将会是所剩不多的铁杆支持者们也愤然离去。

同样是在新主机发售后的第三年，1997 年 Square 总共推出 14 款游戏（均为 PS 版），其中《最终幻想》只有 3 款，其余 11 款游戏分别是 11 个游戏品牌。而在 2009 年，SE 发行的游戏超过 40 款，其中《FF》和《DQ》关联游戏就占了一半，其余也大多为冷饭和三线游戏。这就是 SE“失落十年”的典型证明。采取这种作品群战略的理由，是因为在如今的业界创造一个新品牌越来越难。和田洋一曾对英国 GI.biz 网站说：“现在要想中个头彩太困难了，一旦我们中了，就要把它的汁都吸干。”

和田洋一“把汁吸干”的言论当时在网上引起一片哗然，也使他本人的奸商形象更加深入人心。不过所谓话糙理不糙，和田洋一确实也道出了当前业界的实情。尤其是进入高清时代后，日本第三方创造的新品牌数量屈指可数，Capcom 还能依靠其作品风格更适应欧美市场的优势而创造了《失落的星球》和《丧尸围城》，而其他第三方都在吃老本。可悲的是，他们的老本被越吸越薄，如今大多只剩下皮包骨头了。SE 比其他厂商更早就开始吃老本，从它成立的第一天起，几乎就没想过要继续创造和《FF》、《DQ》、《KH》这三大系列齐名的新品牌，而是开始了无穷无尽的作品群战略。SE 成立至今已有 8 年，还没有任何一款销量超过百万的原创新作。市场环境恶劣之说固然不假，但作为日本第三方龙头，尚未尝试就打退堂鼓，为了降低风险而安守家中，疯狂挥霍祖上基业，如此行径确实有失大家风范。也对日本的整个行业风气造成恶劣影响。

SE 的作品群战略前身，是原 Enix 方面对《DQ》的深度价值挖掘。《DQ》的《怪兽篇》以及在 SFC 和 PS 上轮番重制的经典之作不仅没有明显的负面反响，而且销量几乎都在百万以上。所以圈外汉和田洋一进入 Square 后，从《DQ》身上大受启发，将与《DQ》齐名的《FF》也采取了同样的作品群战略。然而在日本《FF》与《DQ》相比影响力毕竟还是有所不及，而且《FF》的玩家平均年龄层更高，他们对《FF》的好感主要是建立在《FFVII》之后那种巨资打造的史诗体验，对于种种低廉冷饭的“骗钱”行为更容易反感。

2003 年 3 月，在 Square Enix 正式成立之前半个多月发售的《最终幻想 X-2》是以 Square 之名发行的最后一款游戏，它标志着 Square 精品时代的结束，预示着 SE 成立之后“作品群时代”的开始。

打开潘多拉之盒

《最终幻想 X-2》是“《FF》系列”的第一个“续作”，它满足了很多玩家的多年愿望。从《FFVII》到《FFIX》，对这些游戏意犹未尽的玩家们应该都会产生“要是有续作就好了”的念头。《FFX-2》让玩家梦想成真，但它也打开了禁忌的潘多拉之盒，成为噩梦的开始。

通常开发一款投资数十亿日元的游戏，在制作过程中难免会因为各种原因而删除大量内容，《FFX-2》的制作初衷就是将这些“废料”回炉利用。而且当时


杂志库
ZAZHIKU.COM

Square 还陷在电影投资失败的泥潭里，为了筹集资金制作《最终幻想 XII》，需要在最短的时间内推出一款大作。制作《FFX-2》可以利用现有的引擎与美术素材，从而大大缩短游戏开发周期。《最终幻想 X-2》从 2001 年末开始启动，实际开发周期不到 15 个月，而且开发团队的规模不到《FFX》的三分之一，以此估算它的开发成本可能只有《FFX》的四分之一，而游戏销量却达到 550 万套，给了 Square 一个天大的惊喜。从此，无论是在管理层还是董事会，作品群战略获得了一致的认可。

紧随《最终幻想 X-2》之后的是“《最终幻想 VII》补完计划”，SE 第一次正式对外打出“作品群”战略的口号就是从该计划开始。北濑佳范表示，当和田洋一提出要推进作品群战略时，他首先选择了系列销量最高的《最终幻想 VII》。该作不仅是《FF》最具标志性的一作，而且原作的结局本身也为各种补完性作品提供了无穷的可能性。根据



野村哲也的原构想，“《最终幻想 VII》补完计划”原本只有“A/B”两部作品，即 CG 电影版的《再临之子》（Advent Children）和手机版的《危机之前》（Before Crisis）。紧接着又增加了“C/D”两作，即《危机之源》（Crisis Core），和《地狱犬的挽歌》（Dirge of Cerberus），这些作品的销售成绩都不错，和田洋一得意洋洋地在 Square Enix 会议上说，到《最终幻想 VII》20 周年时，“补完计划”将依然活跃……如果不是因为进入高清时代之后游戏开发成本飙升，SE 开发团队分身不暇，强烈要求暂停补完计划，那么有朝一日我们可能会看到“Z”字头的《最终幻想 VII》第 26 个续作在 PS9 上发售……

《最终幻想 VII》补完计划的成功让和田洋一愈发坚信作品群战略是天才般的构想。据 SE 官方数据，《再临之子》总销量超过 410 万套，《危机之源》超过 270 万。将系列中的单个游戏变成一个可持续发展的单独系列，

其风险比创造一个全新系列低得多，而收益却非常可观。因而围绕《最终幻想 XII》的“伊瓦利斯联盟”堂堂登场，《最终幻想 XIII》更是在开发启动时就以系列化为目标，以“新水晶神话”为名的该系列至少会有 5 部作品，将活跃 10 年以上。

如果说《最终幻想 VII》补完计划已经散发出 SE 的铜臭味，那么“伊瓦利斯联盟”则是暴露了 SE 的“奸商”面目。该系列全面转战掌机，试图以更少的人力、更低的投资创造更多、更快的收益，《最终幻想 XII 亡灵之翼》有狗尾续貂之嫌、《最终幻想战略版 狮子战争》纯粹炒冷饭、《最终幻想战略版 A2》也缺乏诚意……在 SE 第一开发部全面展开作品群计划的同时，和田洋一要求其他开发部也效仿作品群战略。于是第二开发部打出了“玛娜世界”计划，第六开发部兵少将寡，只有把小众向的《前线任务》也拿来翻炒一遍。

网友将 SE 的“作品群”战略形容为“赚奶粉钱”，即以开发周期短、投资低的游戏迅速回笼资金，再用这些资金来开发大作，也就是为那些成本高昂的大作“提供奶粉”。除了那些围绕原有品牌的作品群外，SE 还根据市场热点开发了一些与其 RPG 天王形象格格不入的休闲游戏，比如为 NDS 开发的“《DS Style》系列”，该系列仅在 2007 年一年内就疯狂推出了 15 款，销量分别为几百到几千套不等。这些充满投机色彩的游戏不仅没有为开发大作赚来奶粉钱，反而占用了不少资源，放缓了大作的开发进度。

作品群战略全面展开后，SE 每年发行的游戏数量大增。游戏数量多了，分配给每个游戏的开发人员数量自然要减少。SE 的员工数量有限，大部分员工都忙于投入“作品群”的开发，留下来开发主力大作与原创游戏的员工数量自然就减少了。其结果是冷饭与劣质游戏接二连三地出，而玩家最期待的“正餐”却无影无踪。本来对玩家来说，一款心仪的游戏能玩到续作是件好事，但是人们渐渐发现玩到这些低成本续作的代价是大制作的新作间隔周期越来越长。“《FF》系列”的主力续作之间所隔的周期正变得比《DQ》还长。1997 ～ 2000 年间，Square 推出了 3 款《FF》正统续作，而《FFXII》和《FFXIII》相隔了 3 年零 9 个月，《FFXV》和《FFXIII》之间可能会相隔 6 年以上——按照目前的进度《最终幻想 Versus XIII》至少要 2012 年发售，那么《最终幻想 XV》估计最早也要到 2015 年。

“作品群”战略归根到底是一种量产化战略，是用有限的成本制作出更多游戏的策略。它把原本矜持的、令人尊敬的大作品牌变成了缺乏营养的快餐游戏。虽然这种战略帮助 SE 度过了业界最艰难的时期，但是如果不及早收敛，重塑品牌优质形象，当玩家提起 SE 就想到“骗钱”二字，他们也许会从此远离 SE 的所有游戏。而 SE 的游戏开发者们也将因为长期开发低水平游戏而失去技术积累，最终远远落后于同行，当他们决心痛改前非，努力开发顶级大作时，会发现已经失去了创造一流大作的能力……

迷途知返

如今“作品群”战略的副作用已经显现，从活跃于日本各游戏论坛的 SE 讨伐帖就可以看到 SE 声誉的恶化，SE 游戏开发实力的衰退也在《最终幻想 XIII》的身上得以体现。当今业界正走向两极分化的趋势，要么制作独立游戏级别的超低投资休闲游戏，要么就巨资开发超一流 AAA 级大作，夹心层的生存将日益艰难。我们希望手握两大国民 RPG 的 SE 选择后者，因为前者只适合那些为非玩家服务的新类型游戏厂商，而 SE 应该趁玩家还没有对《FF》和《DQ》彻底失去信心，重新脚踏实地制作高质量游戏。虽然游戏制作成本在提高，SE 也应该看到本代主机上 500 万以上销量的游戏也在增加。当玩家受够了“骗钱”伎俩，低质量游戏将失去生存土壤，100 款低水平游戏销量加起来可能也抵不上一款优质超大作。但愿 SE 尽早迷途知返，莫要被自己制造的垃圾掩埋于历史的废墟……

Square Enix 游戏历史销量榜（非百万级）

游戏名	平台	发售日	销量
地狱犬的挽歌 最终幻想 VII	PS2	2006 年 1 月 26 日	98 万
最终幻想战略版 狮子战争	PSP	2007 年 5 月 10 日	75 万
王国之心 记忆之链	PS2	2008 年 12 月 2 日	73 万
星之海洋 4	X360	2009 年 2 月 19 日	67 万
最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书	NDS	2007 年 10 月 25 日	66 万
勇者斗恶龙 神剑 假面女王与镜之塔	Wii	2007 年 7 月 12 日	65 万
最后的神迹	X360	2008 年 11 月 20 日	64 万
最终幻想水晶编年史 命运指轮	NDS	2007 年 8 月 23 日	64 万
无尽的未知	X360	2008 年 9 月 2 日	62 万
美妙世界	NDS	2007 年 7 月 27 日	56 万
王国之心 编码重制版	NDS	2010 年 10 月 7 日	52 万
圣剑传说 玛娜之子	NDS	2006 年 3 月 2 日	48 万
最终幻想 XIV	PC	2010 年 9 月 22 日	48 万
最终幻想 周年纪念版	PSP	2010 年 4 月 19 日	48 万
浪漫沙加 吟游诗人之歌	PS2	2005 年 4 月 21 日	47 万
最终幻想 光之四英雄	NDS	2009 年 10 月 29 日	47 万
星之海洋 4 国际版	PS3	2010 年 2 月 4 日	45 万
最终幻想水晶编年史 时之回声	NDS	2009 年 1 月 29 日	43 万
元气史莱姆 2 大战车与尾巴团	NDS	2005 年 12 月 1 日	43 万
富豪街 DS	NDS	2007 年 6 月 21 日	41 万
凡人物语	PS2	2005 年 1 月 27 日	41 万
星之海洋 初次起航	PSP	2007 年 12 月 27 日	40 万
女神侧身像 2	PS2	2006 年 6 月 22 日	39 万
最终幻想 II 周年纪念版	PSP	2007 年 6 月 7 日	38 万
尼尔 伪装者	PS3	2010 年 4 月 22 日	37 万

Square Enix 游戏历史销量榜（非百万级）

游戏名	平台	发售日	销量
圣剑传说 4	PS2	2006 年 12 月 21 日	36 万
元气史莱姆 冲击的尾巴团	GBA	2003 年 11 月 14 日	36 万
女神侧身像 蕾娜斯	PSP	2006 年 3 月 2 日	31 万
最终幻想水晶编年史 水晶使者	Wii	2009 年 11 月 12 日	30 万
勇者斗恶龙 怪兽战斗之路 胜利	Wii	2010 年 7 月 15 日	30 万
新约圣剑传说	GBA	2003 年 8 月 29 日	30 万
最终幻想 X-2 国际版 + 最终任务	PS2	2004 年 2 月 19 日	29 万
勇者斗恶龙 少年洋格斯之不可思议的迷宫	PS2	2006 年 4 月 20 日	29 万
星之海洋 二度进化	PSP	2008 年 4 月 2 日	28 万
最终幻想 VI Advance	GBA	2006 年 11 月 30 日	28 万
钢之炼金术师 无法飞翔的天使	PS2	2003 年 12 月 25 日	26 万
王国之心 II 最终混合版 +	PS2	2007 年 3 月 27 日	26 万
龙背上的骑兵	PS2	2003 年 9 月 11 日	26 万
最终幻想 V Advance	GBA	2006 年 10 月 12 日	26 万
寄生前夜 第三次生日	PSP	2010 年 12 月 22 日	25 万
前线任务 4	PS2	2003 年 12 月 18 日	25 万
格兰蒂亚 III	PS2	2005 年 8 月 4 日	24 万
尼尔 完全形态	X360	2010 年 4 月 22 日	22 万
最终幻想 XI	X360	2006 年 4 月 18 日	22 万
最终幻想 IV Advance	GBA	2005 年 12 月 12 日	22 万
陆行鸟与魔法绘本	NDS	2006 年 12 月 14 日	21 万
前线任务 5	PS2	2005 年 12 月 29 日	21 万
陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫	Wii	2007 年 12 月 13 日	20 万
最终幻想水晶编年史 时之回声	Wii	2009 年 1 月 29 日	19 万
红莲之王	PSP	2010 年 10 月 14 日	18 万
沙加 2 秘宝传说 命运女神	NDS	2009 年 9 月 17 日	17 万
半熟英雄 3D	PS2	2003 年 6 月 26 日	17 万
前线任务 进化	PS3	2010 年 9 月 16 日	17 万
王国之心 梦中诞生 最终混合版	PSP	2011 年 1 月 20 日	12 万
太空侵略者 极限版	NDS	2008 年 2 月 21 日	12 万
仙女计划	X360	2006 年 9 月 28 日	12 万
太空侵略者 极限版 2	NDS	2009 年 10 月 2 日	12 万
圣剑传说 玛娜英雄	NDS	2007 年 3 月 8 日	11 万
勇者斗恶龙 & 最终幻想 in 富豪街	PSP	2006 年 5 月 25 日	11 万
四狂神战记	NDS	2010 年 2 月 25 日	10 万
半熟英雄 DS	NDS	2005 年 3 月 24 日	9 万
巴哈姆特之血	NDS	2009 年 8 月 6 日	9 万
七日死游戏	NDS	2008 年 7 月 3 日	8 万
西格玛和声	NDS	2008 年 8 月 21 日	7 万
逃脱大师 DS	NDS	2008 年 1 月 24 日	7 万
宠物店物语 DS	NDS	2008 年 7 月 10 日	6 万
沙加 3 时空之霸者	NDS	2011 年 1 月 6 日	6 万
陆行鸟与魔法绘本 魔女与少女与 5 勇者	NDS	2008 年 12 月 11 日	5 万
前线任务 2089	NDS	2008 年 5 月 29 日	5 万

Square Enix 十年退社名人

坂口博信

退社时间：2003 年

《最终幻想》生父，原 Square 副社长，Square 游戏开发事务最高负责人。2001 年电影版《最终幻想 灵魂深处》惨败后被降职，同年以私人资本成立 MistWalker，2003 年正式从 SE 辞职。之后他在微软邀请下重新出山，不过近年来他负责开发的游戏大多销量惨淡，最新作是 Wii 的《最后的故事》。



植松伸夫

退社时间：2004 年

《最终幻想》御用音乐制作人，曾被《时代》杂志评为“音乐界百位名人”之一。他曾表示辞职的原因是 Square 与 Enix 合并后的新总部离自己的家太远，并暗示不喜欢公司文化的改变。辞职后他成立了 Simple Please 公司，以自由音乐制作人的身分继续参与《最终幻想》的音乐制作。



松野泰己

退社时间：2005 年

原 Square 第 4 开发部长，《放浪冒险谭》、《最终幻想 XII》制作人，在《最终幻想 XII》制作中途以养病为由终止参与游戏制作并停职，由“《沙加》系列”制作人河津秋敏继位。2005 年 8 月悄然辞职，SE 直到一年后才公布了他的辞职消息。



走出孤岛

在文化上的“孤岛化”现象也许是当今日本游戏产业危机的症结所在。30 年来，日本游戏产业几乎在封闭的状态下发展，从开发者到玩家，几乎都处于“闭关自锁”的状态。日本的游戏开发商用的是日本人自己的技术，而日本的玩家只玩本土的游戏。21 世纪之前，日式游戏征服世界，更让日本的游戏业界认为不需要与西方交流，可以只靠日本人不断发展游戏业。当欧美游戏产业崛起，西方各国通过不断的技术交流而高速发展，日本游戏业这才意识到自己已经成为一座远离世界的孤岛。

虽然西方的大作质量已全面超越日本，日本玩家仍固守孤岛，不愿意尝试西方的游戏。这就给日本游戏厂商们造成又一个问题：从西方引进的游戏难以打开日本市场，而为日本开发的游戏又难以走向西方。在西方国家，无论是美国、英国还是德国，为本国开发的游戏在整个西方世界都吃得开，所以拥有广阔的市场空间。而日本厂商为本国开发的游戏却很难走出国门，除了少数几个大作系列外，多数游戏只能自产自销。由于日本家用机市场萎缩，日厂们无奈地发现游戏制作成本飙升的同时，市场潜力却大大降低。比起 Capcom、Konami、SEGA 等本国同行，SE 对本土市场更加依赖，能在欧美热卖的也就只有《最终幻想》和《王国之心》，而且这两大系列的海外影响力正逐年降低。

身为日本游戏协会 CESA 的会长，和田洋一曾多次呼吁日本的零售商与玩家们向西方游戏敞开怀抱。2009 年 11 月，他在接受日本某电视台采访时说：“即便在当今这个世代，日本玩家仍然用带有歧视性的称呼‘洋游戏’来指代西方游戏，我希望玩家们能给这些西方游戏一个机会，尝试一下。我想如果他们试着去玩玩，就会知道‘洋游戏’这个称谓是否正确了。”和田洋一表示，不止是玩家，日本的零售商对于西方游戏也过于冷淡，多数零售商不愿意进“洋游戏”，以至于欧美最顶级的游戏也很难在日本大规模铺货。和田洋一并不担心西方游戏大举入侵日本会抢走日本厂商的饭碗，他认为如果日本玩家向西方敞开怀抱，打破日本游戏业的孤岛化现象，让日本市场融入世界，将有利于日厂的长远发展。经过转型的阵痛期之后，善于学习的日本人将会提高作品的国际化色彩，今后为日本人开发的游戏将会吸引更多西方玩家，而不是随着日本市场的萎缩变得更加宅化，这才是提高日本游戏产业国际竞争力的根本之道。



▲ SE 代理的《现代战争 2》在日本总计销售了 40 余万套。

在打破孤岛化方面，SE 做出了作为业界龙头的示范作用。SE 从双方面融入国际市场：一方面是收购 Eidos，开创了日厂收购欧美大型游戏发行商之先河，而且在洛杉矶设立工作室，招聘美国本土人才，开发更具国际色彩的游戏；另一方面，SE 加强了对西方一流大作的引进，与 Activision 达成长期合作协议，成为 Activision 作品在日本的主要发行商。由 SE 引入日本的《使命召唤 现代战争 2》两个版本总销量超过 40 万套，是家用机 FPS 游戏在日本前所未有的佳绩。和田洋一相信，日本人并不是完全没办法接受西方游戏，只是不愿意尝试。近年来大量欧美游戏获得了《FAMI 通》的金殿堂级评价，据调查，去年在日本游戏开发者中最受推崇的游戏就是 PS3 的《暴雨》。可见就像好莱坞的大片一样，大作色彩越来越浓的洋游戏们正逐渐被日本人所接受。这些大作的引入不仅可以为 SE 带来一些发行收入，而且有助于日本高清游戏市场的成熟，高清主机装机量提高后，SE 的游戏也会有更大的市场潜力。

SE 如此卖力宣传洋游戏，是否会引狼入室，导致今后日本人也看不上日式游戏？和田洋一表示，为自我保护而闭关锁国才会导致更加落后，与其让日本游戏业在继续闭锁中自生自灭，还不如像一百多年前发生在江户湾的黑船来航事件一样，使其在武力胁迫的危机之中敞开门户。

Square Enix 欧美系作品销量榜

游戏名	平台	发售日	销量
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	PS3	2010 年 1 月 14 日	242 万
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	X360	2010 年 1 月 14 日	201 万
正当防卫 2	PS3	2010 年 3 月 23 日	108 万
正当防卫 2	X360	2010 年 3 月 23 日	101 万
夺命双雄 2 伏天	PS3	2010 年 8 月 17 日	40 万
夺命双雄 2 伏天	X360	2010 年 8 月 17 日	33 万
使命召唤 现代战争 2（日版）	PS3	2009 年 12 月 10 日	32.8 万
使命召唤 黑暗行动（日版）	X360	2010 年 11 月 18 日	26.9 万
最高指挥官 2	X360	2010 年 3 月 16 日	20 万
使命召唤 现代战争 2（日版）	X360	2009 年 12 月 10 日	7.8 万
使命召唤 黑暗行动（日版）	X360	2010 年 11 月 18 日	5.3 万

Vol.3 和田洋一：救世恶魔

在游戏业里，下到普通游戏测试员，上到制作人乃至公司社长，经常都是穿着便装上班。而和田洋一永远只穿西服上班，他说这是为了强调他作为一名专业经理人的身分。和田洋一相信自己对于挑选并购对象的眼光，他认为在野村证券的十几年工作经验已经为他培养出对于“企业相性”的直觉，他知道与哪家公司合并对Square Enix最有利。在Square Enix成立3年后，公司不仅扭亏为盈，市值也提高了三成。后来经历经济危机与日本游戏市场的萎缩，SE的业绩在账面上至少也都还过得去。但是和田洋一在位的十年却是Square（以及后来的Square Enix）最遭人鄙夷的十年，Square曾是世界上最令人尊敬的游戏厂商之一，而现在玩家们每每提起SE，首先想到的是数不尽的冷饭与低投资的跟风游戏。和田洋一以其出色的商业管理能力为SE在行业困境中保住了利润，却失去了作为一家企业最为重要的声誉。

1980年代初，正在上大学的和田洋一就知道未来他将走上经理人之路，他的目标是在40岁之前成为一家公司的社长。如果是在美国，他有大把的商学院可以选择，但是在工商管理教育较为落后的日本，当时可以选择的商学院只有3所。于是他没有选择商学院，而是选择了东京大学法学院，毕业后他进入野村证券，在金融业摸爬滚打16年，他还曾以日本大使馆专员身分被派驻波兰两年。如今回想起来，和田洋一说他很高兴选择了现实世界里的管理实践，而不是正规的商业教育，他说：“我相信要走到前线去，接受严格的训练。”

与美国公司不同，日本公司不太信奉正规的管理学教育，他们更重视的是实践经验，日本公司大多是采取内部晋级制度，将那些具有长期一线工作经验的老员工一步步提升到更高的管理岗位，而不是在高层职位上空降一个受过高等管理教育的MBA。不过在亚洲金融风暴之后，许多古板的日本公司也开始往最高管理层空降外来的高官。在危机之时，一些恶习难改的公司需要的不再是对公司内部知根知底的“Old Boy”（简称OB，日本企业界常用此形容公司内的老将），而是能以全新管理作风进行改革的空降兵。亚洲金融风暴后，日本经济停滞十年，这“失落的十年”中，日本企业界刮起了强烈的商学教育之风，书店里出现越来越多工商管理类著作，商学院遍地开花，从1990年的8所增加到2005年的45所。

比起其他日本企业，野村证券的经营思想较为新潮。1984年和田洋一加入野村证券时，该公司就因其缺乏人情味的优胜劣汰原则而闻名于圈内。那些有真材实料的新人可以不断升迁，而如果不思上进，就算是老员工也有可能被淘汰。在论资排辈的日本企业界，这样的制度相当罕见。和田洋一进入野村证券后从最底层做起，他在广岛挨家挨户地上门兜售股票和债券，在销售一线做了三年。当时野村证券要求员工的销售业绩必须达到对手平均水平的两倍，高要求、高奖励的激励机制促使和田洋一努力奋进。在跑业务的同时，他还自学了会计与宏观经济学。



在销售一线的摸索过程中，和田洋一总结出一套培训销售人员的心得，他将此心得写成一份销售人员培训计划提交给上级，因此得到了上级的赏识。此后他获得晋升，在野村证券东京企划部做了三年，在那里他深入接触了大公司的经营知识。1990年，野村证券将他借调给日本外务省，在华沙的日本大使馆里，他和几位大使共用一间办公室，他负责的是一个文化交流项目，旨在促进日本与波兰的文化交流。和田洋一说：“我做事就喜欢从头到尾地负责一个项目。”在华沙日本大使馆期间的工作非常清闲，与以往在证券公司打仗般的工作节奏截然不同。在闲暇时，和田洋一喜欢用游戏消磨时间，当时他喜欢的是《信长之野望》、《三国志》等具有筹划乐趣的战略游戏。

两年后，和田洋一回到了野村总部，担任证券分析师，后来又担任投资顾问，专门负责企业并购重组等事宜。新的工作性质让他与企业界的交流更加频繁，也因此与Square结缘。和田洋一说，在野村证券工作了十几年后，他希望加入一家“有主题”的公司。他相信21世纪的两大主题是“创造生命”与“创造社会”，创造生命的是生物科技公司，而创造社会的是IT公司或游戏公司，他们将会创造新的社会面貌与生活形态。和田洋一自称是个热爱游戏的人，喜欢《D之食卓》、《生化危机》、《神秘岛》、《潜龙谍影》等具有电影感的游戏，所以他选择了游戏公司。当时和田洋一对游戏产业毫无认识，他虽然喜欢《最终幻想》，却从来没有注意过游戏的标题画面，不知道该系列出自Square之手。2000年，和田洋一被Square聘任为首席财务官。次年《最终幻想》电影版的惨败将Square推向破产边缘，在金融业神通广大、业界人脉极广的和田洋一临危受命，在2001年末，他成为Square社长。以和田洋一的上任与Square的劫后重生为标志，Square走上了一条不一样的道路……

石井浩一

退社时间：2007年

原Square第8开发部长，1986年以兼职身分进入Square时就参与了《最终幻想》一代的企划，该系列横视点的战斗画面就是他的主意。之后他以导演身分主导创作了Square三大RPG系列之一的《圣剑传说》，他也是“《沙加》系列”的关键人物之一。辞职后，他成立了Grezzo公司，最新作品是WiiWare的《Line Attack Heroes》。



野岛一成

退社时间：2003年

“《最终幻想》系列”主力剧作家，辞职后成立ステラヴィスタ公司，以独立剧作家身分参与《最终幻想XIII》、《最终幻想VII》补完计划、《任天堂全明星大乱斗X》等作品的制作。



下村阳子

退社时间：2002年

前Square天才女音乐人，在更早之前则是Capcom的主力音乐人之一，加入Square的原因是充满史诗感的RPG更能创作出她所喜欢的古典风格的音乐。她为Square创作了《寄生前夜》、《王国之心》等经典大作的音乐，她的音乐被公认为《王国之心》最大的亮点之一。从Square辞职后，她继续以自由音乐人的身分活跃于游戏业界。



杂志库 ZAZHIKU.COM

崎元仁

退社时间：2002 年



与松野泰己同年从 Quest 公司跳槽到 Square，之后担任了《最终幻想战略版》、《放浪冒险谭》等大作的主力音乐制作人。不过从 2000 年开始他就处于半退状态，在此期间为 Capcom、Namco 等公司制作了不少游戏音乐。从 Square 正式退社后成立了自己的公司 Basiscape，继续与 SE 等多家公司合作，参与了《最终幻想 XII》、《奥丁领域》、《战场女武神》等名作。

皆叶英夫

退社时间：2004 年

前 Square 美术总监，从《最终幻想 V》开始，总共参与了 6 部《FF》的美术创作，在 Square 担任了 10 年的美术总监。2004 年他在《最终幻想 XII》开发中途退社，成立了自己的 DESIGNATION 公司，之后与坂口博信多次合作，参与了《蓝龙》、《失落的奥德赛》和《ASH》的原画设定。



浜涡正志

退社时间：2010 年

原 SE 主力音乐人之一，经手的作品包括《最终幻想 X》、《沙加 开拓者 2》、《武藏传》、《最终幻想 XIII》等。2004 年植松伸夫离开之后，他就成为 SE 音乐组的首席作曲家。《最终幻想 XIII》的大部分曲目由他创作，但在该作完成之后，他就做出了离开 SE 的决定，之后成立了自己的工作室 Monomusik。



真实的和田洋一



作为拯救 Square 的第一个有力举措，和田洋一首先与 SCE 谈判，以《最终幻想 X》发售之后 PS2 销量的稳步攀升为依据，力陈 Square 对 PS2 发展的重要意义。在此期间，微软收购 Square 的传闻四起，当时有知情人士声称和田洋一暗中对这些传闻煽风点火，目的就是增强 SCE 的急迫感。最后和田洋一果然说服 SCE 注资数百亿日元，以股份转让为代价，获得了保命的资本。与此同时，和田洋一充分发挥他的外交官本领，暗中与任天堂合作，通过成立空壳公司为 GBA 和 NGC 开发游戏，当时 SCE 已经是 Square 的大股东，但是对于名义上并非直属 Square 的这种空壳公司却无权过问，而且有不少项目都是在 SCE 入股之前就已经与任天堂签订协议。于是 Square 堂而皇之地为任天堂开发了《最终幻想战略版 Advance》、《最终幻想水晶编年史》等游戏系列。后来 Square 与 Enix 合并，SCE 所占的股份比例被进一步冲减，对 SE 的决策影响力逐渐降低。

Square Enix 成立的最初几年总算风调雨顺，盈利目标顺利实现，公司市值也在稳步提高。2006 年 5 月是和田洋一个人职业生涯的重要时刻，在这个月，他成为日本游戏业协会 CESA 的会长。同月"新水晶神话"计划公布，3 款《最终幻想 XIII》在 E3 展上同时亮相，SE 再次成为业界瞩目的焦点。那时没有人想到在前方是多么漫长的等待。

当上 CESA 会长后，和田洋一的出镜率明显提高，时常在媒体上以指点江山的豪情高谈阔论。几次惊人之举也使其在玩家心目中留下深刻印象。首先是 2006 年 12 月 12 日特别选择在 PSP 发售两周年之时召开《勇者斗恶龙 IX》登陆 NDS 的新闻发布会，接着在 E3 2008 的微软发布会中"一拍成名"，欧美玩家们也都记住了他拙劣而精彩的拍肩表演。同年 9 月，和田洋一趁 Tecmo 在板垣伴信叛乱之后股价暴跌的机会，打着"善意收购"的幌子试图将其廉价收购，此举更加深了他在玩家心目中贪婪厚颜的印象。这些负面形象加上他多次发表的充满商业味的发言，让人无法不将其视为 SE 染上铜臭味的罪魁祸首。

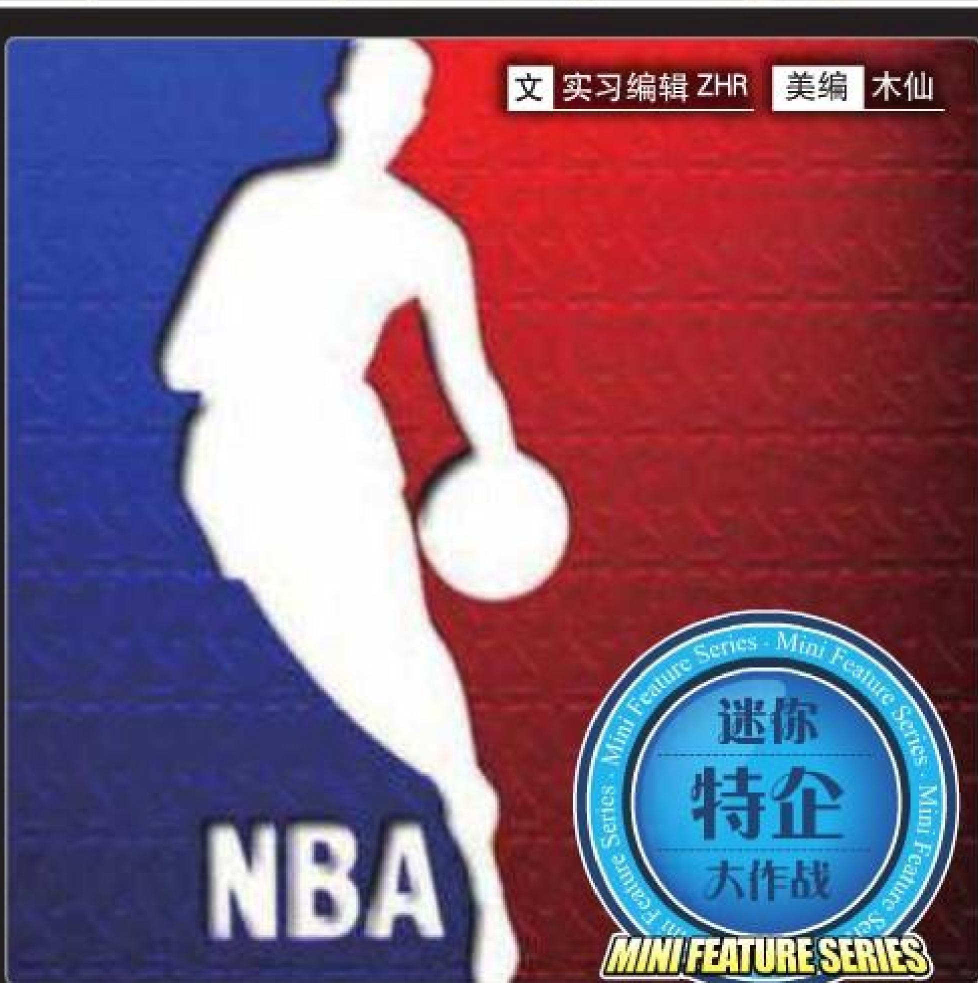
也许"第三方龙头"这个身分本身就注定要成为玩家讨厌的对象，就像 Activision 的 Bobby Kotick 被公认为欧美业界最令人讨厌的经理人，和田洋一之所以遭人恨，也跟他"话太多"有关。不过这也表现出他性格中率真的一面，至少比起一些只会说官话的经理人，和田洋一的发言中还有不少言之有物的、实实在在的东西。和田洋一曾多次公开表示对当前"《最终幻想》系列"处境的不满，并且批评了第一开发部的不作为。他说："我们是否会内部继续开发这种类型的游戏有待观察，因为我认为参与开发《最终幻想 XIII》的团队应该创造出'次世代'的游戏形态。不管是内部还是外部，我感觉大家都期望 SE 提供全新的游戏形态，我也以为《最终幻想》团队可以做出一些完全不一样的东西，但是目前他们仍在固守原有的玩家群。"在只会说客套话的日本企业界，这种敢于对自己的关键产品自我批判的言论并不多见。关于《最终幻想》必须改革的论断也的确切中了要害。

"商业味太浓"不能成为我们批判和田洋一的理由，任何企业都要以追逐利益为动机。在这失落的十年，和田洋一的错误在于太急功近利。现在对品牌过度开发的恶果已经显现，而且因为玩家对 Square Enix 品牌信任感的流失，当年打上 Square 或 Enix 的 LOGO 就能卖个大几十万套的黄金时代再也寻不回来。好在和田洋一已经意识到重拾品牌声誉的重要性，SE 及其旗下的 Eidos 目前正在开发多个原创 AAA 级大作。和田洋一表示，他的目标是拥有 8 个平均销量可达 200 万以上的大作系列，以每款游戏 2 年的开发周期，这样平均下来每个季度都有一个 200 万级大作，可确保业绩的稳定性。

这样的目标还是太有功利性？作为一家大型上市公司的 CEO，要兼顾股东利益、企业稳定性等诸多问题，功利性是必不可少的内在素质。而以优质大作为业绩基础的战略方向，至少是玩家乐于看到的局面。比起每个季度炒出 20 盘 10 万级销量的冷饭或垃圾，我们还是宁愿整整 3 个月只等到一款能让人竖起大拇指的 200 万级大作。



NBA游戏恐怖的封面魔咒



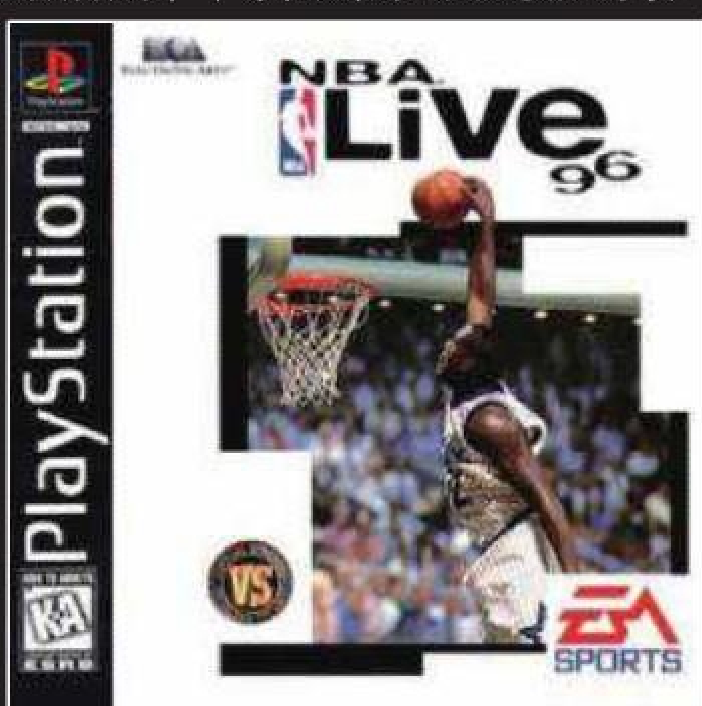
文 实习编辑 ZHR 美编 木仙

正统NBA游戏中"NBA LIVE系列"和"NBA 2K系列"最为著名，关于两个系列的死磕笔者会在以后有机会向大家细说，在这里先卖个关子。这个迷你特企要讲述的是"NBA LIVE系列"和"NBA 2K系列"恐怖的封面魔咒！所谓封面魔咒就是系列每款游戏新的代言人代言游戏后发生的各种不幸。NBA游戏最早的代言人出现在由EA所开发的APPLE2游戏《J博士VS大鸟伯德》，本作的代言人就是游戏名中的两位。"NBA LIVE系列"和"NBA 2K系列"每作都换不同的代言人，但他们无一例外的都陷入了恐怖的代言怪圈中。这些中招球员轻则球队或者个人成绩下滑，重则伤病缠身，晚期的就基本告别篮球了。

NBA LIVE系列

《NBA LIVE 96》 魔术队 沙奎 奥尼尔(Shaquille O'Neal)

《NBA LIVE 96》的代言人大鲨鱼奥尼尔和"NBA LIVE系列"在那个时代可谓呼风唤雨，两个金字招牌的组合在当时看来简直如鱼得水。不过也正是从那时候开始，系列恐怖的怪圈开始诞生了。在代言游戏的前一个赛季奥尼尔打得顺风顺水，杀入总决赛。可随后的1995-1996赛季，奥尼尔因为手指骨折缺席了整整两个月的比赛。这导致奥尼尔在球队中倍受球队冷落，之后球队战绩不佳，最终远走洛杉矶，奥尼尔在魔术的生涯就此划上句号。

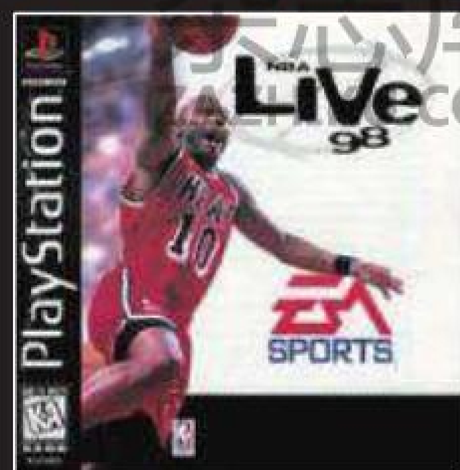


《NBA LIVE 97》 国王队 米奇 里奇蒙德(Mitch Richmond)

他是上世纪90年代最被人看好的后卫之一，曾经多次带领国王队杀入季后赛，连续6个赛季入选全明星(1993-98)。但是在成为代言人之后，虽然个人数据仍然突出，但球队成绩下滑，导致接连与季后赛的机会擦身而过。转投湖人队之后虽然拿到了总冠军，但他对球队的贡献寥寥无几。



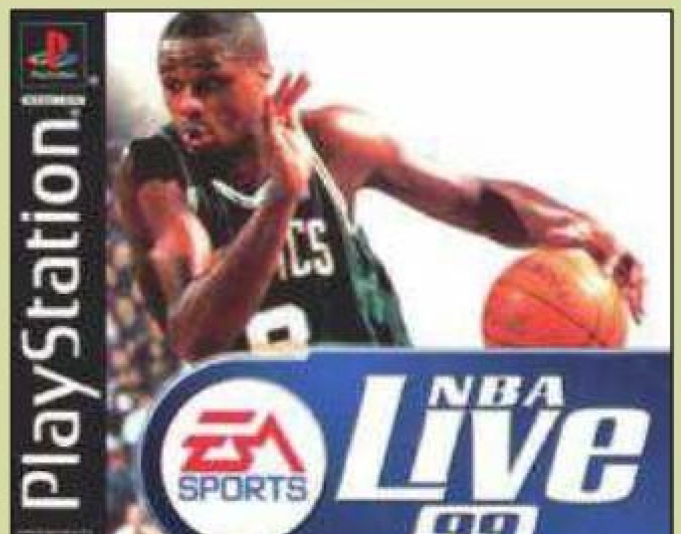
《NBA LIVE 98》 热火队 蒂姆 哈达威(Tim Hardaway)



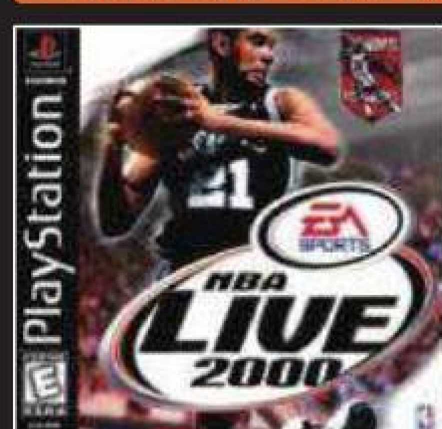
他与便士哈达威在上世纪90年代并称为"双哈"，曾经效力于金州勇士、迈阿密热队、达拉斯小牛、丹佛掘金和印第安纳步行者。身为顶级控卫的哈达威在曾率领热火队杀入东部决赛，败在了乔帮主的公牛手下。在他代言《NBA LIVE 98》之后球队在季后赛惨遭滑铁卢，在那个赛季还发生了打架事件，导致球员被禁赛。

《NBA LIVE 99》 凯尔特人 安东尼 沃克(Antoine Walker)

沃克出自科比和艾佛森等人的96黄金一代。进入联盟不久他就以场均傲人的成绩征服了世人，这个前锋在第2个赛季便被选入了全明星阵容。但成为代言人后他的数据开始下滑，受伤病困扰表现越来越差，已经和同时期科比，艾佛森等人没有了可比性。



《NBA LIVE 2000》马刺队 蒂姆 邓肯(Tim Duncan)



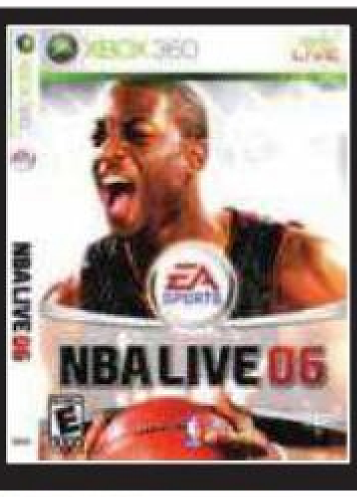
这名球员相信大家都很熟悉了。在乔丹退役的赛季里，邓肯带领马刺队赢得了总冠军，并获得了MVP。继大鸟伯德之后又一个在新秀赛季入选最佳阵容第一队的球员，各种殊荣不断。代言游戏后邓肯在那年的常规赛最后面对伤病低下了头，缺席了季后赛。没有石佛邓肯的马刺在首轮败给了太阳。

《NBA LIVE 2001》 森林狼 凯文 加内特(Kevin Garnett)



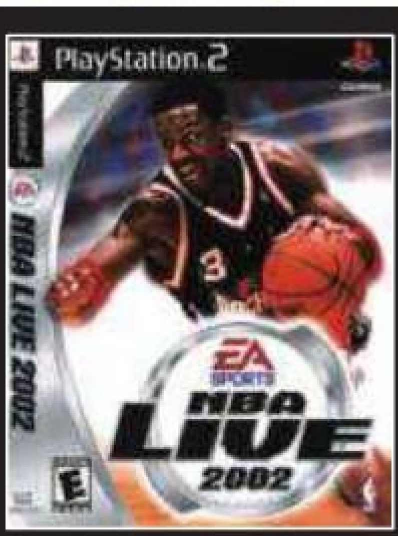
KG在进入NBA的选秀中顺位并不高,但在随后的比赛中一鸣惊人,是那个时期当之无愧的黑马球员,场均20+10的数据让他同时入选了当年最佳第一阵容与最佳防守阵容。狼王在代言游戏后数据开始下滑,球队中也无人能分担加内特的负担,球队的战绩一蹶不振,独狼在当时队中的悲情自始至终。

《NBA LIVE 06》 热火队 德文 韦德(Dwyane Wade)



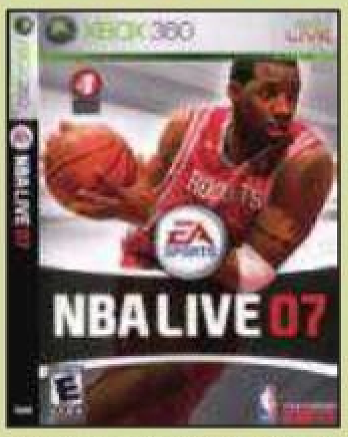
如果说封面魔咒影像最小的,恐怕就是韦德了。同样出身自白金一代的闪电侠,在代言了游戏之后的那一年拿到了总冠军和MVP,是封面党中的惟一幸运儿。不过热火队在随后的一年成绩并不理想,韦德也接连受伤,奥尼尔走后闪电侠一直打着一人球队的篮球,直到2010年与詹姆斯以及波什组成梦幻三巨头。

《NBA LIVE 2002》火箭队 史蒂夫 弗朗西斯(Steve Francis)



先前与北京队解约的他在当年可是在球场上呼风唤雨的球员。他的各项数据都为全队之首,并被球迷亲切的称呼为弗老大。在他代言之后开始受伤病的影响,只打了57场比赛,导致火箭队的成绩大幅下滑。之后球队抽中姚明,在经过几次合作后弗朗西斯被交易换来了麦迪,去了魔术的弗老大从此一蹶不振。

《NBA LIVE 07》 火箭队 特雷西 麦克格雷迪(Tracy McGrady)



这个球员相信是国内球迷再熟悉不过的了。这个当年被形容为长着翅膀的球员在魔术队的表现,和在火箭队中上演的麦迪时刻无不让无数球迷所崇拜。麦迪虽然一直是伤病的败将,不过仍有大批FANS支持。代言游戏后麦迪与姚明联手依然在季后赛首轮败在了爵士手下,之后TM仍旧一直饱受伤病困扰,多次的受伤导致他对篮球的信念似乎也出了问题,成了中国球迷最为口诛笔伐的球员。被伤病影响了职业生涯的麦迪之后被交易到了纽约,接着被卖到活塞当替补。

《NBA LIVE 2003》 篮网队 贾森 基德(Jason Kidd



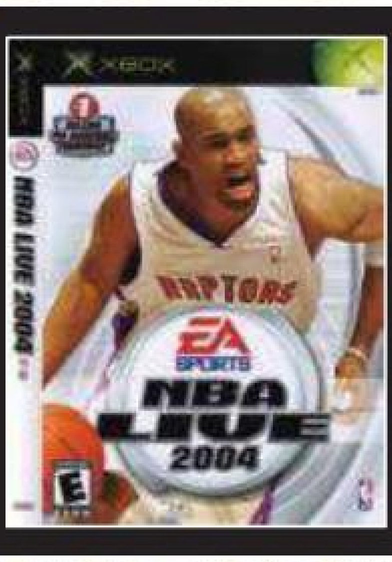
基德一直是最顶尖的控卫之一,多次取得联盟助攻王的他是NBA全明星阵容中的常客。一个优秀的控卫往往能使一支球队焕然一新,在当年中途转会的基德带领篮网杀入了总决赛。代言游戏后虽然基德的表现依然突出,但篮网不再如日中天,很难有所作为。

《NBA LIVE 08》奇才队 吉尔伯特 阿瑞纳斯(Gilbert Arenas)



这个零号特工在一开始的选秀顺位只能在第2轮中看到,但之后的表现使他成为全明星级别的人物。投篮后张开双手面向观众,球进,这样近乎疯狂的绝杀是那个赛季令笔者印象最深的画面之一。代言之后大将军同样饱受伤病困扰,缺席整整一个赛季的比赛,好不容易伤愈复出后又来了个玩枪事件导致被联盟禁赛,实在惨不忍睹。

《NBA LIVE 2004》 猛龙队 文斯 卡特(Vince Carter)



在猛龙队的卡特犹如金刚护体,数据惊人,球场上的暴扣接连不断。扣篮大赛上的疯狂表演仍被人津津乐道,那时的卡特被誉为乔丹的接班人。可惜在代言游戏后依然没有幸免进入魔咒,饱受伤病困扰,使得球队的战绩一直扶不上台面。后来转投篮网队与基德杰佛森组成"快攻三头怪",但球队战绩依然不佳。

《NBA LIVE 09》 马刺队 托尼 帕克(William Anthony Parker)



帕克在2007年带领马刺队取得了NBA总冠军,拿了MVP的同时还娶了美剧《绝望主妇》的主演美女伊娃。爱情事业双得意的他实在羡煞旁人。代言游戏后联盟中强大的组合层出不穷,前有科比与加索尔的PK组合,后有波士顿三巨头,马刺队再想问鼎总冠军早已不是那么容易的事了。另外近日伊娃也与帕克离婚,原因是实在忍受不了老公花心的本性。

《NBA LIVE 2005》 掘金队 卡梅隆 安东尼(Carmelo Anthony)



他出自詹姆斯,韦德等人的03白金一代。安东尼在进入联盟的第一个赛季得分上胜过同时期的状元詹姆斯成为新秀得分之首。在代言游戏之后他因伤缺席多场比赛,同时期的詹姆斯更是突飞猛进。虽然掘金之后请来了艾伦艾佛森,与小甜瓜组成黄金双枪,但球队糟糕的战绩一直到后期比卢普斯加盟才有所改善。如今安东尼已转投尼克斯和小斯联手开始向总冠军发起挑战。

《NBA LIVE 10》 魔术队 德维特 霍华德(Dwight Howard)



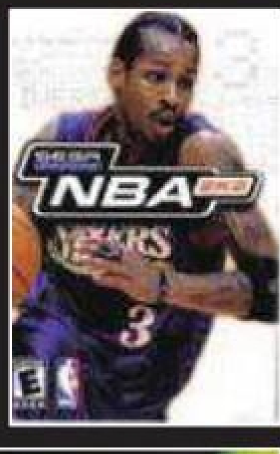
这个喜欢无厘头搞笑的大男孩在内线的表现势不可挡。霸气外露的他在灌篮大赛上的超人表演,让人们记住了这个可以在篮板顶端贴大头贴的家伙。多次入选全明星的魔兽在2009年杀入总决赛,在比赛中惜败给湖人。代言游戏后魔术队交易掉了队中核心特科格鲁,球队的战绩开始下滑,魔兽没了土耳其人的喂球后一直找不到感觉,促使球队又再次不惜血本交易回霍华德的心腹特科格鲁。

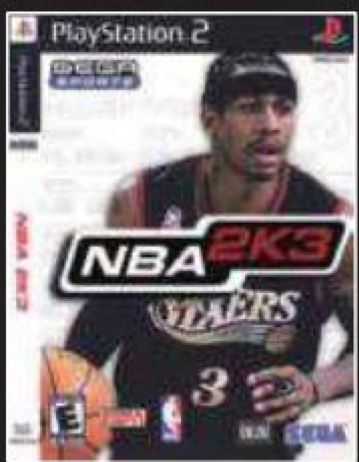
ZAZHIKU.COM

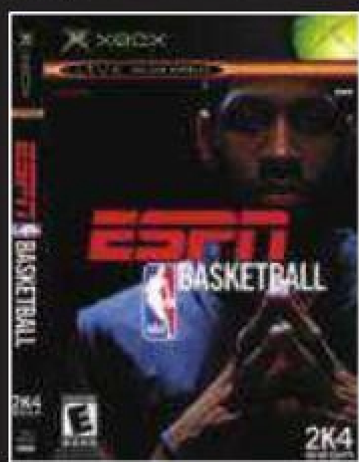
NBA 2K系列

《NBA 2K》–《NBA 2K4》76 人 艾伦 艾佛森（Allen Iverson）









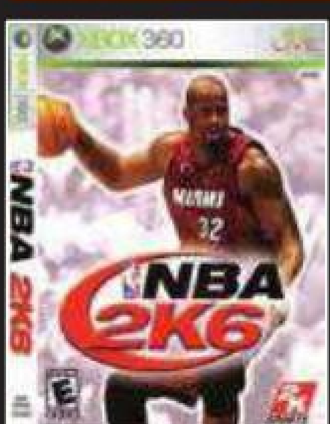
“NBA2K 系列”的前三作一直钟情于邀请艾佛森来代言。关于艾佛森的故事再多的篇幅也说不完，单看他从代言 2K 系列开始的表现。2000–2001 赛季是他最辉煌的时刻，得到联盟 MVP，并同时拿到得分王，抢断王，及再度入选联盟第一队。季后赛也力克群雄，杀入总决赛，这也是艾佛森最接近 NBA 总冠军的一次，不过悲情的是在总决赛 76 人队最终败给了湖人，饮恨不足以形容艾佛森的感觉。之后几个赛季艾佛森的数据依然高调，但球队的战绩总是不佳，并且多次缺席队中训练的 AI 与教练的关系越发僵持。03–04 赛季因伤少了艾佛森的 76 人队甚至连季后赛都未能进入。

《NBA 2K5》 活塞队 本 华莱士（Ben Wallace）



爆炸头华莱士在防守方面是首屈一指的天才，曾多次入选最佳防守阵容。那个时候的活塞五虎曾一同进入全明星，并在 04–05 赛季获得总冠军。不过代言之后球队在来年成绩频频下滑，华莱士的数据也越来越低。后来被多次交易，成了转会下的牺牲品。

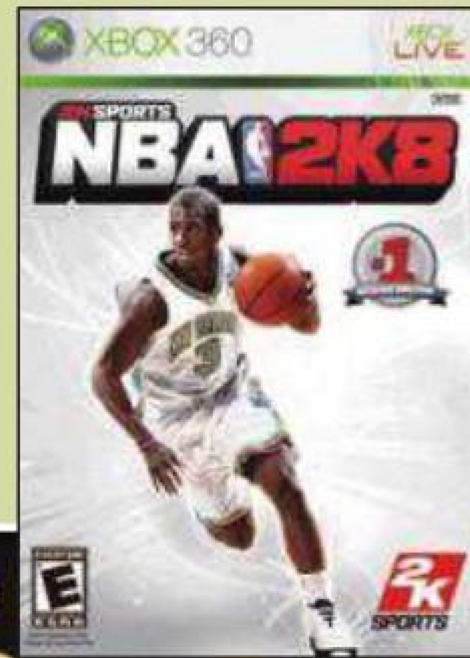
《NBA 2K6》–《NBA 2K7》 热火队 沙奎 奥尼尔（Shaquille O'Neal）





奥尼尔无愧代言王的美誉，在 10 年前代言完《NBA LIVE 96》之后又转投 EA 老对手 2K 旗下代言本作。奥尼尔在那个年代仍然是不可一世的大胖子，06 年和韦德组合依然能拿到总冠军。不过之后也是奥尼尔走下坡的开始，来年 06–07 赛季，奥尼尔就受伤缺席整整半个赛季的比赛。之后球队战绩每况愈下，奥尼尔的伤也越演越烈。随后转投太阳队的大鲨鱼也因年龄的问题步入了职业生涯末期。自奥胖开始，凡代言”NBA 2K 系列“的球员在第 2 年必受伤这不成文的规定就诞生了。

《NBA 2K8》 黄蜂队 克里斯 保罗（Chris Paul）



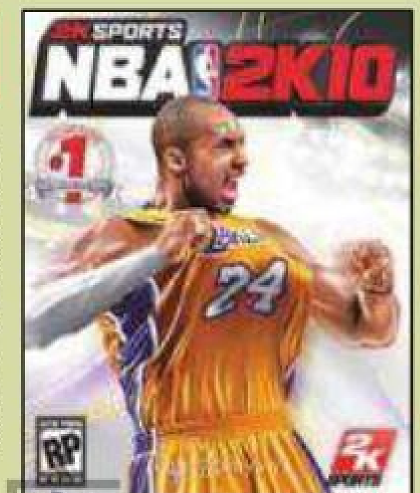
CP3 是现联盟顶尖控卫之一，其技术足以撑起整个黄蜂队。08 年还率美国队夺得奥运会冠军。不过正如之前所述，保罗从 09 年开始多次受到伤病侵袭，球队战绩也一直毫无起色。成了 2K 受伤魔咒的第 2 位受害者。真是伤不起呀伤不起。

《NBA 2K9》 凯尔特人 凯文 加内特（Kevin Garnett）



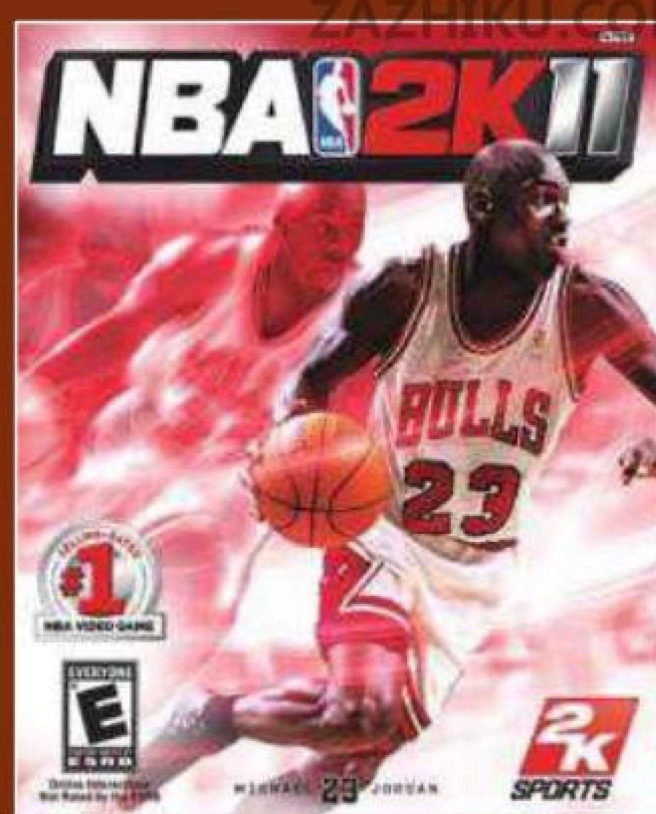
选加内特做代言，无疑与其在波士顿 08 年组成的凯尔特人三巨头有关。那年头三个火枪手的第一次合作就问鼎了 NBA 总冠军。代言游戏之后在 08–09 赛季加内特因伤缺席季后赛，凯尔特人最终止步第二轮，成了 2K 伤病魔咒另一个受害者。

《NBA 2K10》 湖人队 科比 布莱恩特（Kobe Bryant）



飞侠科比的大名恐怕不接触篮球的玩家也多少有所耳闻。其与勒布朗詹姆斯谁才是联盟最强的球员常被人津津乐道。黑曼巴在 10 年率湖人队卫冕总冠军，虽然因为膝盖和手指的伤病缺战了 9 场比赛，但封面魔咒在那年并没得到验证。不过按照历届代言人到第 2 年才会发作的惯例，今年我们还要看科比在剩下的比赛中的表现。

杂志库
ZAZHIKU.COM



可能是怕代言魔咒再次应验，《NBA 2K11》请了乔丹乔帮主来代言（笑）。取消发售的《NBA elite 11》请到了雷霆队的杜兰特，要说杜兰特也是个首屈一指的新星。正如球场上的风云变幻莫测，球员与球队的起起伏伏属于正常现象，把这一切都归根到代言上未免有些武断。此文一来带大家了解一下正统 NBA 游戏历届代言人，二来为博君一笑。希望在名单中的球员已退役的安享晚年，未退役的可以早日摆脱阴影，重振雄风。

美斗士盛宴

“《女皇之门》系列”解说





在今年PSP游戏的发售表中，有这样一款游戏：玩法类似《机战》，但作战单元全是美少女，而且是来自于多个著名ACG作品的美少女。这款游戏就是7月28日发售的《女皇之门 螺旋混沌》。为什么眼镜厂会想到把这么多身分各异的美少女扯在一起对战呢？其实这个创意并不是Banpresto的点子，而是来自于《女皇之门》这个对战系列，这里就为大家介绍一下它的来龙去脉，不过首先还是让我们从整个系列的开端开始说起吧。

文 纱迦 美编 NINA

从失落世界到女皇之刃

《失落世界》(LOST WORLDS) 是美国著名的对战游戏书。对战游戏书是一种比较新颖的聚会游戏，每本书代表一个角色，书的每一页代表着该角色的一种行动，每回合双方各做出一种行动，根据各行动之间的相生相克关系，来决定该回合的战果。这种游戏的玩法比较灵活，可以由玩家自行商定，除了1对1之外，1对多也是可以的，1983年刚推出的时候在美国还是很受瞩目的。

2006年，Hobby Japan决定引进这种新类型的游戏方式，但考虑到美日文化的差异，Hobby Japan决定在保留玩法的基础上对游戏进行全面修改，并将该系列改名为《女皇之刃》(クイーンズブレイド)。《失落世界》

《女皇之门》登场游戏角色欣赏

注：下文提到的声优均以PSP游戏《女皇之门 螺旋混沌》为准。



红之刃 不知火舞

角色设计：泉まひる
出处：《饿狼传说》、《格斗之王》
声优：小清水亚美

上世纪90年代最有人气的女性游戏角色之一。她是“不知火流忍术”的正统继承人，是生活在现代世界的女忍，与安迪·柏格是一对情侣。武器是扇子，能操纵火之忍术。虽然有一大堆华丽的和服，但是打斗的时候总是轻装上阵。



报恩之鹤 伊吕波

角色设计：唯々月たすく
出处：《侍魂》
声优：不明

根据日本民间传说改编的角色，被誉为是不知火舞的性感接班人。她是一只白鹤，有一天受困的时候被一位温柔的青年所救。为了报答青年的恩情，白鹤便幻化作女仆来服侍他。伊吕波的武器是一对短刀：凤麟和凰嘴，在必杀技中也会变回鹤的模样。



圣弓的射手 真镜名美那

江户时代出生在琉球王国的神女，因为拥有过高的灵力而导致周围人都对她感到恐惧。受到疏远的她，平时就和一只二头身的可爱风狮为伴。美那使用的武器是一把名叫“镇圣八净”的长弓，无论远近攻击都很擅长。

角色设计：しのづかあつと
出处：《侍魂》
声优：田中理惠



命运之子 迪兹

角色设计：井上巧
出处：《罪恶装备》
声优：藤田佳寿

“《罪恶装备》系列”人气最高的角色之一。她是一名生物兵器少女，虽然只有3岁，但看上去就像20岁的少女。特征是背部生有双翅，代表两种不同的人格，受到攻击时就会觉醒，从而发挥出极其强大的力量。

原版是黑白小册子，而《女皇之刃》改为全彩 B5 开本。而更大的不同就是《失落世界》原版的角色有男有女，甚至还有怪物，而《女皇之刃》的角色全部都是美女。

为了吸引眼球，《女皇之刃》中登场的美女不单造型和性格各异，而且每一页画面都极尽挑逗之能事。不单是动作夸张、表情诱人，爆甲碎衣这样的过激场面也是经常出现。而《失落世界》原版相比之下实在是太正经了。所谓南桔北枳，就是这个意思了。

《女皇之刃》的第一弹为《流浪の战士レイナ》和《荒野の义贼リスティ》，一经推出，就大受好评，至今已经推出了 20 本（即 20 个角色）。Hobby Japan 请来不少知名画师为这个系列作画，是该系列受到好评的重要原因，对于日本宅男来说每本书就相当于是一本角色画集，至于其对战书的作用反倒很少提及。由于太受欢迎，本系列还推出了两季 TV 版动画，并请来大量知名女声优为这些角色献声，从而进一步推动了人气。《女皇之刃》后来还推出了续集《女皇之刃 叛乱》，进一步对世界观进行了补完，当然目的也是为了推出更多的美斗士。目前全系列的销量已达 30 万本。

从女皇之刃到女皇之门

大凡日本的 ACG 作品，其中必然有几个美艳女性。《女皇之刃》的成功也吸引了大量 ACG 厂商的注意，纷纷前来洽谈合作事宜。虽然“《女皇之刃》系列”有着自己的完整世界观，插入几个版权角色比较奇怪，但这点丝毫难不到渴望赚钱的厂商。因为日本 ACG 文化的精髓之一就是同人。于是《女皇之门》就这样诞生了。

《女皇之门》的故事讲述“开门人”阿丽丝用禁断魔法“女皇之门”将各个世界的女战士召集过来与邪恶对抗。因为涉及到版权问题，因此《女皇之门》在剧情方面相对薄弱，不过沿袭了《女皇之刃》的挑逗风格。对于观众来说只要能看到这些版权角色比正常游戏时更加性感的身影，这就足够成为掏钱的理由了。

《女皇之门》的第一弹发售于 2007 年 11 月 30 日，除了“开门人”艾莉丝之外，还有来自《萌单》的魔法少女虹原茵可。Hobby Japan 的初衷是吸引动漫角色，但在版权洽谈方面一度陷入困境，导致该系列险些夭折，最后反倒是游戏界的 SNK Playmore 对此表现出了极大的兴趣。

上世纪 90 年代的格斗游戏堪称游戏界技术力的代表，其人设、声优、故事、动作的表现力也是最强的，里面的女性角色几乎个个都拥有极高的人气，而且像《女皇之刃》这样以性感为卖点的美斗士也相当常见。不过进入 21 世纪之后格斗游戏迅速衰退，SNK Playmore 无疑是受冲击最大的厂商之一。与《女皇之刃》的合作可谓来得正是时候，于是一口气推出了不知火舞、伊吕波、查姆查姆、真镜名美那这 4 部作品，新老人气角色一起上阵，取得了不俗的反响。

SNK Playmore 的成功无疑也刺激到了其他厂商，在此之后，Tecmo、Are System Works 也纷纷将当家花旦包装出镜。而之前对此表示不怎么感冒的动漫厂商也动了心，“《女皇之门》系列”中开始出现更多动漫角色。如今就连 NBGI 都动了凡心，让《铁拳》里的莉莉参战《女皇之门》。考虑到《铁拳》如今如日中天的人气，《女皇之门》的吸金程度之高简直不敢想象。照这么下去，在《女皇之门》看到蒂珐、女武神参战也不是不可能的。

最后需要说明的是，尽管《女皇之刃》和《女皇之门》以性感而闻名，但毕竟是正统大厂的名门闺秀，因此演出尺度还是有准确把握的。和如今日本动漫界日益严重的“卖肉”风潮相比，它们充其量也就是个性感女星写真集的程度。

《女皇之门》作品一览

角色名	出版时间	原作
门を开く者 アリス	2007 年 11 月 30 日	Nitroplus 原创角色
魔法少女 虹原いんく	2007 年 11 月 30 日	萌单
恩を返すもの いろは	2008 年 4 月 18 日	侍魂
红の忍 不知火舞	2008 年 10 月 31 日	饿狼传说、格斗之王
运命の子 ディズィー	2009 年 4 月 3 日	罪恶装备
运命のくノ一 かすみ	2010 年 2 月 27 日	死或生
密林の守护者 チャムチャム	2010 年 2 月 27 日	侍魂
格斗令娘 リリ	2010 年 4 月 30 日	铁拳
赤铜の人形遣い カーチャ	2010 年 6 月 25 日	圣痕的炼金术士
一年 A 组委员长 服部绚子	2010 年 6 月 25 日	圣痕的炼金术士
觉醒せし剑姬 柳生十兵卫	2010 年 9 月 30 日	百花缭乱
络みつく孤高の刃 アイヴィー	2011 年 3 月 25 日	灵魂能力
剑姬军师 真田幸村	2011 年 4 月 28 日	百花缭乱

密林的守护者 查姆查姆

角色设计：井上巧
出处：《侍魂》
声优：不明

居住在南美丛林的野性少女。原本和哥哥两人一起过着平静的生活，但某日传家宝物“破王之卵”被人盗走，为了找回宝物查姆查姆踏上了冒险旅途。查姆查姆的武器是巨大的回旋镖，她的宠物黑猩猩也是作战时的好帮手。



命运之女忍 霞



角色设计：さんば插
出处：《死或生》
声优：不明

Tecmo 的当家花旦、《死或生》的象征，拥有极高人气的女忍者。她是雾幻天神流霸神门的第十八代继承人，为了寻找自己的哥哥，不惜成为逃忍而受到同伴的追杀。除了忍者之外，她还有一份副业是打沙滩排球，不说了，你懂的……

格斗千金 莉莉

角色设计：森田和明
出处：《铁拳》
声优：佐藤利奈

虽然很晚才在“《铁拳》系列”中登场，但凭借强大的性能和靓丽的外表成为无数玩家的最爱。她是摩纳哥石油大王的女儿，从小喜欢武术，小时候曾凭借自己的能力击退了劫匪。她喜欢乘坐自家的喷气式飞机在全世界参加各种格斗大赛。



孤高之刃 艾薇



角色设计：2 号
出处：《灵魂能力》
声优：冬马由美

公认为女王的格斗游戏角色。她是大海盗塞万提斯的女儿，为掌握邪剑的力量，她使用以炼金术力量加护的蛇腹剑为武器作战。变幻自如的蛇腹剑能凭借自己的意识来保护艾薇。值得一提的是 PSP 游戏里她的声优依然是系列前三作的冬马由美。

《洛克人》主线剧情分析



文 洛克　美编 木仙

从“《洛克人》系列”到“《洛克人 X》系列”，再到“《洛克人 Z》系列”，跨越了几百年的时间，最终形成完整的剧情路线和庞大的世界观，而从一款动作游戏里想要了解到完整的背景资料并不现实。加上《洛克人》的动漫在国内并不流行，且一些未翻译过的资料对于国内不懂日文的玩家而言更是如同天书一般，因此本文将从着重讲述在几部作品中并未提及的故事背景，希望能帮助各位读者了解《洛克人》系列”主线剧情的全貌。

※在下文中，“《洛克人》系列”简称为“《原祖》系列”，其余作品则直接使用作品名后面的英文简称，如“《洛克人 ZERO》系列”简称为“《Z》系列”。此外，由于“《ZX》系列”的故事并未描述完整，因此不在本文讨论范围内。

旧时代——和平时代中的机器与人

作为系列开山之作的“《原祖》系列”，Capcom 最初给《洛克人》的定义是一款给 10～14 岁年龄层玩的游戏，因此游戏剧情并不复杂，世界观也没有后续系列那么阴暗。游戏讲述了在 20XX 年，由于人工智能和机器人科技的高速发展，运用于家务、伐木、探测危险地带等各领域的高智能人形机器人逐渐诞生，机械工学的两名权威——Light（莱特博士）和 Wily（威尔博士）为了各自的理想而展开一系列较量的故事。由于当时的机器人是根据在制造时植入的“固有思考程序”进行思考，它们只会按照制造者的想法和“机器人三大定律”（注①）确认自己的行动是否正确，按照制造者所希望的方向去“想”、去“判断”什么是对什么是错，绝不可能伤害人类。就是因为这种绝对安全的设定，在这个时代中机器人才被人类广泛接受，通过人类和机器人的共同努力，世界始终保持着和平——机器人和人类会接受彼此，共同生活在一起，并进行分工合作，不会有什么大的隔阂。屡次挺身而出对抗 Wily 的洛克，既是机器人的英雄，也是人类的英雄。但这种局势并没有维持多久。百年后，可以自己思考的半机器人的出现打破了这种局面，诸多不稳定因素引起政府的关注，并开始着手镇压那些“不听话”的半机器人，世界也因此迈入了一个新的时代……



Blues 布鲁斯

Light 制造的第一个机器人，可以说是洛克人和萝露的哥哥。性格怪癖，喜欢单独行动。在前期由于数次考验洛克而一度被认为是反派角色，在最后和 Zero 的战斗中为了让洛克逃走而惨遭杀害。值得一提的是，Blues 的意为“蓝调”，和 Rock 的“摇滚”一样，均为一种音乐风格。



Rock 洛克

原为家务用机器人，在 Wily 抢走 6 台机器人并在全世界进行大破坏时自愿让 Light 将自己改造成战斗用机器人。在最后与 Zero 的遭遇中以绝对劣势败北，被改造成 X 后和 Zero 展开一场持续多日的激战，最终将 Zero 成功封印。

Forte 佛尔特

Wily 为了对抗洛克而制造的战斗用机器人，拥有和洛克一样可以使用辅助机器人增强能力的机能。只可惜在和洛克的数次对决中均以失败告终，最后被 Zero 摧毁。他可以说是半机器人的雏形，具有和当代机器人不同的独立思考能力（这里指不会完全按照制造者给其定下的思维模式所行动）。

战争时代——机器人之间的全面战争

“《X》系列”的故事设定在《原祖》世界的 100 年后，以 Light 和 Wily 制造的跨时代机器人 X 和 Zero 为主角，为玩家讲述了反乱猎人和 Sigma（西格玛）之间的非正规战争的故事。在《X》的故事中出现了一种和以往完全不同的思考型机器人——半机器人，这种半机器人不同于以前的旧时代机器人可以事先植入芯片做类似“洗脑”的操作，而是只能在制造的时候植入类似于“先天教育”的程序，但半机器人和人类一样，就算本性是善良的，也会因为后天的影响改变自身的人格。可惜在半机器人被开发出的时候，人类并未意识到这点，只是将半机器人看作是一种与旧时代机器人同样性质但却更加优秀的群体，而半机器人也因为长久下来的思想束缚，并没对自己要为人类服务而多作考虑。但全世界的局势却因为一起暴动而改变。

半机器人虽然会自己做出思考，但他们归根结底还是机器人，当他们体内的思考回路被病毒影响而出现漏洞时，会变成“变异化”的异常者（“《X》系列”里的大部分 BOSS 多数因为此原因而跟随 Sigma 进行反人类战争）。这种因为受“思维故障”成为异常者的半机器人会做出胡乱行动、甚至危害人类等不正常举动。最终，当异常者的数量越来越多的时候，人类开始意识到半机器人的危险性，政府便成立了“反乱猎人”组织，打算让机器人之间自相残杀平息内乱，而人类自己置身事外，安心享受和平的时光。这种做法也引起了一些半机器人的恐慌和质疑，其中 Sigma 和 X 就对人类的做法表示不满。就在这种不稳定时期，更大的异变出现了——在一次事故中导致封印

Zero 的储存仓破损。觉醒后的 Zero 由于体内病毒的作用开始四处破坏。作为反乱猎人队长的 Sigma 决定亲自出击镇压 Zero，但 Zero 的实力过于强大，恶战过后 Sigma 也只能把 Zero 的机能暂时停止，然后交管到“猎人”总部进行隔离处理。这时候，人类一直担心的恶梦终于变成了现实，Sigma 因为在战斗中感染了 Zero 携带的病毒而成为异常者，将大多数的反乱猎人也一并感染带离组织，并做出“半机器人数量停止增长的原因在人类身上”、“一定要消灭人类”的判断，率领大量异常者向人类政府宣战。长期以来人类和机器人间苦苦维持的和平在这一刻终于被打破。长久的抗战使人类对半机器人更加惧怕，一些没被病毒感染的半机器人也开始对人类产生敌对心理，如同被打开的恶魔之盒，因为双方的不理解而产生的隔阂，人类和半机器人之间越来越疏远。就在这时，人类政府并没有及时制止成为“异常者”的半机器人，而是放任他们之间的“内讧”不管。任由 X、Zero 为首的反乱猎人组织和以 Sigma 为首的异常者之间展开无限期的非正规战争，而这种行为也最终让人类自食恶果（注②）……



Light 为了对抗未知的威胁而制造的新型机器人，拥有独立思考的能力，同时也是后世所有半机器人的雏形（注③）。在 Sigma 叛变后成为反乱猎人组织第 17 精锐部队队长，拥有在战斗中自动觉醒新力量的机能。虽然 X 拥有不亚于 Zero 的强大战斗力，但因为太过善良而让他只得到 B 级的评价。在最后的妖精战争中 X 为了压制暗黑精灵毅然牺牲自己，用体内的反病毒程序将暗黑精灵封印。



Wily 利用外星科技而制造的纯战斗用半机器人，也是世界上第一台半机器人。由于在开发初期 Wily 输入的邪恶数据过多，导致 Zero 成为一个只懂得杀戮的冷血机器。在 100 年后和 Sigma 的战斗中失去记忆并成为 Super A 级反乱猎人。平时冷静沉着，忠实进行任务，对敌人更是毫不留情。在妖精战争结束后，Zero 认为自己的存在对于当今的世界来说太过危险，决定将自己封印，等到后世的科技能完全解析他的时候再解开封印。



Kain 根据 X 的资料开发出的半机器人，原反乱猎人组织第 17 精锐部队队长，在镇压 Zero 的时候感染了“Zero 病毒”，因为病毒的影响 Sigma 逐渐产生“为什么要为比自己能力低下的人类服务”的想法，最终这种想法让他带领大量反乱猎人叛变组织，开始进行人类毁灭计划。为达目的可以不顾任何手段（使用卫星射线，让殖民地坠落），最终被 X 和 Zero 合力消灭。

新时代——大灾难过后的新社会

在经过了妖精战争（关于妖精战争的详情，各位读者可以参照第 260 期的“怀旧殿堂”栏目）和“《Z》系列”的 Vile 事件后，残存的人类终于意识到一味抵触半机器人是无法让和平长久保持下去，只有放弃傲慢的造物主理念，和机器人处于同一地位，相互之间携手并进才能更好地生活。在 Ciel 的带领下，世界又再度恢复和平，但这次的和平又能维持多久呢？



Copy-X（复制体 X）的制造者，小小年纪就精通机械工学的天才儿童，拥有能跟电子精灵沟通的能力。看到自己制造的 Copy-X 开始大量屠杀机器人后，心地善良的 Ciel 开始引导半机器人组成反抗军对抗新政府。在《ZERO4》后 Ciel 继承了 Zero 的意愿，建立起人类和机器人共同生活的新乐园。



在 100 年前盗走圣母精灵和 Zero 真身的邪恶科学家，并亲手引发了足以毁灭世界的妖精战争，有控制世界的野心。在妖精战争失败后被人类政府以反人类罪流放到外太空。百年后重回地球的 Vile，趁 Copy-X 不在的时候掌控了 Neo Arcadia，最后在“诸神之黄昏”计划中被 Zero 打倒。

注 1：阿西莫夫所举出的三大定律现在几乎成为了科幻作品里公认的定律，“《洛克人》系列”里也不例外，三大定律分别是——1. 机器人绝对不能攻击人类。2. 机器人应该遵从人类的指令，除非指令与第一条定律相冲突。3. 只要不违反第一和第二定律，机器人必须保护自身的存在。

注 2：在《X4》和《X5》中，Sigma 利用 Final Weapon（卫星射线，由武装组织“改造军团”掌握的高科技武器，能准确对地面目标进行射击，拥有高于核武器的威力）和尤尔乌斯撞击地球，导致地球表面成为一片焦土，再也不适合人类居住，而当时被卫星冲击最严重的区域被人类称为 Area Zero（零式区域，意为没有任何生物的地带）。

▶网上有不少《洛克人》题材的漫画，其中由池原执笔的《洛克人》剧情还原度非常高，感兴趣的读者不妨去漫画网上搜索相关资源。

注 3：虽然 Zero 比 X 先一步被制造出来，但在 100 年后，Kain（凯恩博士）先发现了被埋藏在废墟中的 X，因此 X 一度被认为是世界上第一台半机器人。



如同梅比乌斯之环一般，被人类制造出来的机器人开始讨伐人类，最终又被人类所毁灭……“《洛克人》系列”的主线剧情按照这个规律跨越了数个世纪，在最新的“《ZX》系列”中，故事似乎跳出了人类和机器人之间矛盾而引发战争的大纲，至于结局究竟如何，就只有等该系列的新作发售后我们才能得知。其实本文的最大目的还是起个抛砖引玉的作用，希望能让更多的玩家了解《洛克人》。此外，洛克也欢迎各位同好来信讨论相关话题，我们的邮箱地址是 ucg@ucg.cn。





文 米库 美编 anubis

迷你特企大作战 MINI FEATURE SERIES

原创新作《骑士契约》是以中世纪欧洲为舞台的动作游戏，游戏最吸引笔者的并不是强调双人合作的战斗模式，而是游戏中会穿插一些中世纪真实的历史事件。从现有资料可以看出游戏包含的历史与传说要素非常庞杂。那让我来为大家解释下这些要素的真实面貌。

《骑士契约》中的历史

浮士德

浮士德是德国传说中的一位著名人物，相传他是占星师，巫师，炼金术师。传说中他为了换取知识而将灵魂出卖给了魔鬼靡费斯特。传说毕竟只是传说，而真正让浮士德成为经典的还是拜歌德所写的文学名著《浮士德》，歌德所著的《浮士德》是一部长达一万二千一百一十一行的诗剧。全剧没有首尾连贯的情节，而是以浮士德思想的发展变化为线索。这部不朽的诗剧，以浮士德传说为题材，文艺复兴以来的德国和欧洲社会为背景，写一个新兴资产阶级先进知识分子不满现实，竭力探索人生意义和社会理想的生活道路。与传说相比除了时代背景不同之外，结局也不相同。传说中浮士德为了换取知识而把灵魂出卖给了魔鬼，而歌德所写的结局则是浮士德最后没有堕落，灵魂被上帝拯救。歌德所写的《浮士德》构思宏伟，内容复杂，结构庞大，风格多变，融现实主义与浪漫主义于一炉，将真实的描写与奔放的想象、当代的生活与古代的神话传说杂揉一处，善于运用矛盾对比之法安排场面、配置人物、时庄时谐、有讽有颂、形式多样、色彩斑驳，达到了极高的艺术境界。同时浮士德的形象还有更高的哲学涵义。这主要表现在著名的“浮士德难题”以及面对这种困境所表现出来的“浮士德精神”上。

毫无疑问游戏中采用了传说中的设定，浮士德将灵魂出卖给了靡菲斯特，从而堕落进黑暗的深渊，并且成为一名 BOSS 级角色。



▲歌剧浮士德剧照

小知识 1 浮士德难题

“浮士德难题”其实是人类共同的难题，它是每个人在追寻人生的价值和意义时都将无法逃避的“灵”与“肉”，自然欲求和道德灵境，个人幸福与社会责任之间的两难选择。这些二元对立给浮士德和所有人都提出了一个有待解决的的内在的严重矛盾。在《浮士德》中，这一矛盾贯穿了主人公的毕生的追求，体现为浮士德的内心冲突和他与恶魔靡非斯特的冲突的相互交织。

小知识 2 浮士德精神

ZAZHIKU.COM

浮士德精神是一种对自我永不满足，不断进取的精神，这种精神反映了人们不断要求突破自我，力争上游的愿望。从形象学来说，他概括了西欧资产阶级从文艺复兴到 19 世纪，300 年来间的精神探索。也是德意志民族一直保持的民族气节。同时有部分学者也担心浮士德精神会发展成为无所节制的贪欲的。于是，近年来对于浮士德精神的探索学术界出现一种辩证的思想，即将其探求的精神保留在合理的范围和程度中，也只有这样才能使浮士德精神永存光辉，不断地照耀着人们的思想。



▲ 1926 年版《浮士德》电影海报

魔女狩猎

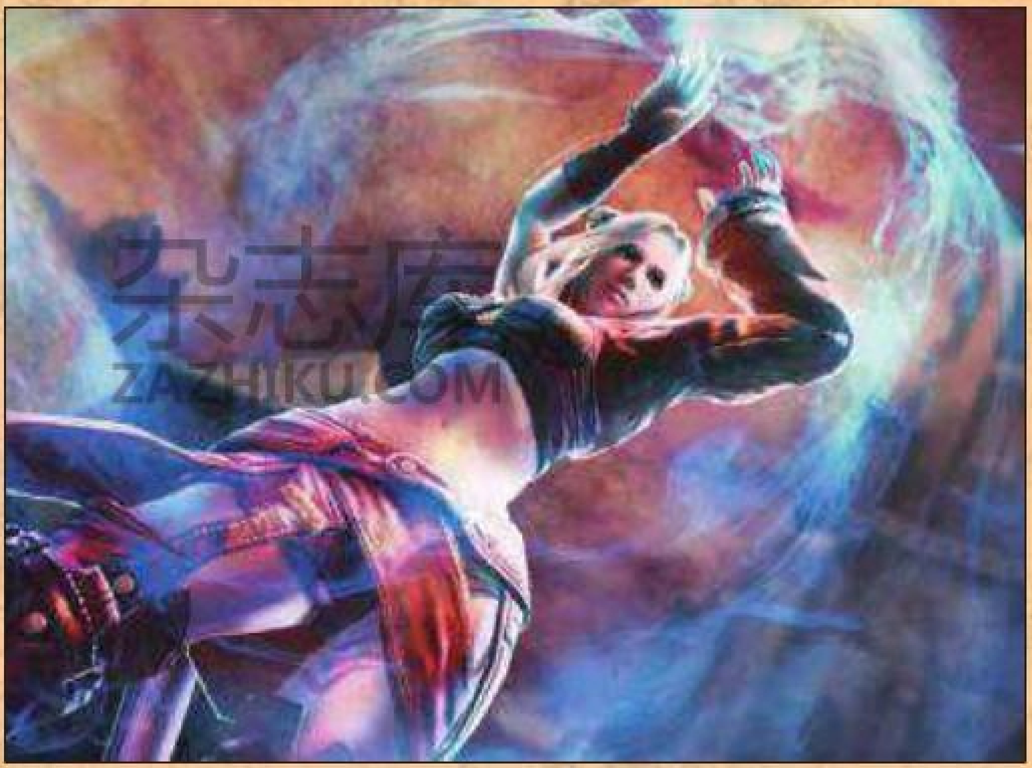
魔女狩猎也称女巫狩猎或者魔女审判。女巫一词，在英语中为 witch，意为魔女、妖妇等等。witch 源自于古英语的 whicce，意思是有智慧的女性。女巫的研究学者解释，在古代社会便已经发现女性所拥有的特殊神秘能力，而女巫就是特指这些能够学习这种能力的女性。然而，到了后世，人们发现女巫并不一定只限于女性，拥有神秘魔力的男性也被冠以“女巫”之名存在于世，这种现象到了现代还是没有改变。迄今为止，关于女巫起源的说法有三种。15 世纪的天主教会为了铲除异己，将一些女性冠以女巫之名杀害，并对外宣称这些“女巫”是撒旦的情人、仆人甚至妻子。因为教会的宣传，人们认为女巫与撒旦之间有密不可分的关系，所以普通人对女巫开始产生了恐惧与敌意，教会因而得以实行惨烈的火刑。第二种就是加入女巫集会的传统女巫。第三种是现代女巫，她们已经可以不受教会的限制与干预，自由修行。女巫在天文、药草、咒术等方面都要经受严格训练。而她们诞生时期的欧洲知识却处于混沌未开的情况，只有贵族和修道士才有机会受教育，因而这批掌握了知识力量又不愿随着世俗一起沉沦的女人在常人的眼里神秘而骇人，因为普通人不知道她们究竟掌握了何种力量。女巫们并不信奉上帝，她们真正的归依是大地之母，这在教会人士的眼中更是大逆不道。对女巫的审判始于罗



▲芭比娃娃版女巫，经典造型

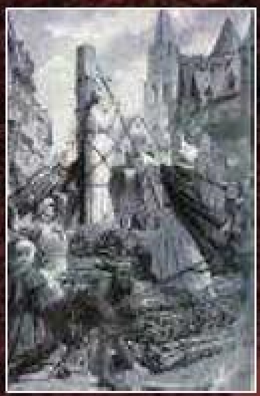
马教皇伊诺森八世（1484 – 1492 年在位）。他连同旗下教士实施了一场令人毛骨悚然的反对“巫术”的酷政。他们在 1496 年专门写了一本《反女巫之槌》，这本书说，女巫是同魔鬼缔有密约、并把自己的灵魂卖给了魔鬼的人，是魔鬼的后裔。书中还描写了女巫和魔鬼怎样欢宴，吃人的心肝，狂舞，纵欲等等。说她们怎样做“人工流产”，把胎儿的头、手、脚一点一点地取出来。女巫的活动被基督教会视为对抗上帝的异端而必须予以严惩，于是打击女巫就成了维护上帝的“神圣使命”。此后，欧洲教会开始了对女巫的大屠杀。正如圣经所说，“行邪术的女人不可容其存活。”西班牙宗教裁判所通常被认为与女巫猎杀行为关系最为紧密，这个机构的存在时期恰好是在 1478 年至 1834 年。研究者认为，宗教裁判所介入女巫屠杀的本质，是为了清除社会中不信神的人群，尤其是欧洲人视为异类的新教徒和犹太教徒。这时最著名的一起案件是安·柏林被处死，原因之一是她长了六个手指，并且没能给他的丈夫留下继承人。1603 年詹姆士继承英格兰和苏格兰王座，他在 1597 年出版了《恶魔学》一书。在他登基之后，许多许多人被吊死、处以火刑或别的刑罚。

女巫猎杀热潮的影响一直持续到上个世纪，1957 年马塞诸瑟州法庭最终宣布，吊死了 19 名女巫的塞伦案死



刑犯之一安·普迪特无罪。到 2001 年，法庭又证实该案中另有其他五名死者无罪。但时至今日，宗教卫道士仍没有停歇，他们仍在叫嚣抵制哈利·波特电影和小说，指称它们向儿童灌输撒旦崇拜、巫术和魔法。游戏中格雷切的设定除了外表装束不像女巫外，其能力倒是很符合女巫的设定，能够与“世界魂”接触非常符合女巫对于“大地之母”的崇拜。

历史上被处死的女巫



▲贞德就义

中世纪的女巫审判有着非常黑暗的一面，绝大多数被处死的女巫都是无辜的女性。

其中最著名的就是圣女贞德。作为法国的民族英雄、天主教会的圣女，法国人心中的自由女神，贞德在英法百年战争时带领法国军队对抗英军的入侵，支持法查理七世加冕，为法国胜利做出贡献。她最终被俘，被指控为异端与女巫，其审判目的是出自政治上考虑。贝德福公爵宣称法国国王的宝座应该属于他的侄儿——英国国王亨利六世，而她则破坏了这一切。审判的程序于 1431 年 1 月 9 日在卢昂展开，由英国占领政府主导，审判的程序在许多方面都显得杂乱无章。总结一些主要的问题，担任法官的科雄主教的审判权只是法律上的假设，他是因为亲英国的立场而获得了这个职位。贞德被绳子反绑双手，押至法庭受审。最终被宗教裁判所以异端和女巫罪判处她有罪。1431 年 5 月，贞德在被捆绑在囚车之上，游街示众后于 1431 年 5 月 30 日在法国卢昂被处以火刑，死时年仅 20 岁。

另类的女巫

《求生之路》中的 BOSS 级丧尸 Witch，除了是女性外我实在找不出其与女巫有什么相似之处，硬要说的话也就是其高亢悲凉的嗓音比较符合女巫悲惨的历史。



▲《求生之路》中的“女巫”

炼金术与炼金术师

炼金术是中世纪化学哲学的思想和始祖，是化学的雏形。其目标是通过化学方法将一些基本金属转变为黄金，制造万灵药及制备长生不老药。现在的科学表明这种方法是行不通的。但是直到 19 世纪之前，炼金术尚未被科学证据所否定。包括牛顿在内的一些著名科学家都曾进行过炼金术尝试。现代化学的出现才使人们对炼金术的可能性产生了怀疑。炼金术曾存在于古巴比伦，古埃及，波斯，古印度，中国，古希腊和古罗马，以及穆斯林文明，然后在欧洲存在直至 19 世纪，在一个复杂的网络之下跨越至少 2500 年。西方炼金术认





为金属都是活的有机体，逐渐发展成为十全十美的黄金。这种发展可加以促进，或者用人工仿造。所采取的手段是把黄金的形式或者灵魂隔离开来，使其转入贱金属；这样贱金属就会具有黄金的形式或特征。金属的灵魂或形式被看作是一种灵气，主要是表现在金属的颜色上。因此贱金属的表面镀上金银就被当作是炼金术所促成的转化。

炼金术师的形象往往与巫师相似，而他们工作的场所小屋也基本相同，黑暗、潮湿、四处摆放着不知名的药品，散发着可疑的烟雾。许多炼金术师在家工作，以节省资金，同时也避开外人打扰。有些人选择厨房，可以利用现成的炉火；有些则在阁楼上，以便晚上进行活动不会被好奇的邻居所发现。这些狭小的权宜之所常常塞满了各种形状古怪的仪器、手稿、头骨、动物标本。为了精神上的祷告，通常还有小型的祭坛。所有这些摆设与其说是代表着科学技术，不如说是神秘主义的象征。为了炼金所进行的工作是最原始的化学实验，炼金术士是最早尝试将各种元素分离开的先驱。白磷的提炼，盐酸的合成就是中世纪的产物；同时他们用到的器皿，蒸馏液体、分析金属的设备以及种种控制化学反应的方法，至今还在使用。加热装置是炼金术必备的设施，不管是加热液体还是溶解铅块。带定时器的炉子体现了精巧的工艺，大英博物馆中有一台 1616 年制造的恒温箱，那个时代的人已经懂得双金属片的制造。早期的炼金术师的生活在公元一世纪到五世纪。西方最早的炼金术著作是以托德谟克利特的名字写的（约公元 100 年）。炼金术士的努力大多徒劳无功，如果不能够兑现诺言变出黄金来，付出的代价是掉脑袋。中世纪的炼金术师为了保住性命多多少少用到了不光彩的手段因此败坏了名声。从 15 世纪到 17 世纪，炼金术的书籍越来越多越来越复杂，故弄玄虚的符号与公式随处可见。一部分聪明的炼金术师开始转移权贵的焦点，他们宣称可以炼制强身健体的灵药，炼金术因此走上医药研究的道路（这与中国的炼丹术比较类似，但炼丹术最后被证明基本全是骗人的把戏，甚至会让人送命）。

游戏中浮士德被描绘成一位炼金术师，那些丑陋的怪物也是由他的炼金术所创造的而在历史中炼金术是不可能创造生物的，因为炼金术的出现只是为了点石成金而非创造，看过《钢之炼金术师》的读者肯定对等价交换很了解，在现实中也是如此。

日本大地震 ACG画师应援图集锦

迷你特企大作战 MINI FEATURE SERIES

3月11日发生在日本的9.0级地震牵动着全世界游戏玩家们的心，不少游戏和动漫画师们也纷纷绘制应援图来为灾区的民众们打气加油。在天灾面前，人类显得格外弱小无力，但越是在这种时刻，才越发需要精神上的支持。尽管这些应援图称不上有多么精美，但从画面中所传达出来的心意却化为了疗伤药膏舒缓着灾难所带来的创痛。



来自Capcom街霸小组的应援图。下图是日本地区选手的合影，左图是三岛财团和Shadow组织正忙着运送救援物资。"战场上我们是敌人，灾难面前我们是一家人！"





来自"《侍魂》系列"人设师白井影二的应援图。娜可露露双手合十正在向大自然祈祷，这也是白井影二时隔10年之后再度描绘《侍魂》角色。

来自鸟山明大师的应援图，让我们高举双手凝聚成强大的元气弹吧！

来自《太鼓达人》的应援，大家一起来加油咚！



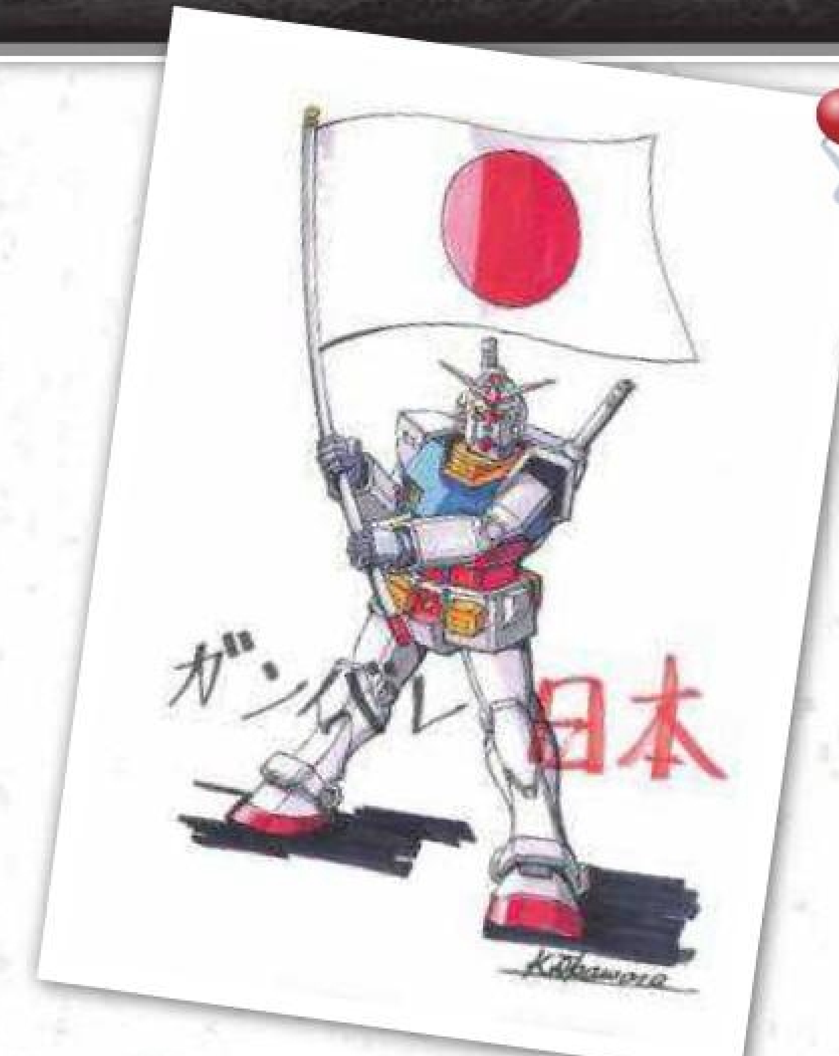




来自游戏公司Cyber Connect 2的应援图，左边是福冈县"消防・防灾・安全"吉祥物小守，右边是NDS游戏《天空机器人》中的雷德。CC2在本次地震中的表现得到了外界的一致好评。



来自《Love Plus》的应援图。图中三名女孩手拉着手，一个简简单单的动作却散发着无尽的暖意。



来自高达设计师大河原邦男的应援图。

来自动画人横田守所绘制的“《战国 BASARA》系列”应援图。横田守此番以《战国 BASARA》中的人气武将为题创作了多幅画稿，而第一幅自然就是本次地震重灾区仙台城的创建者——伊达政宗。





来自《大神》人设师吉村健一郎的应援图。天照是日本神道的最高神祇，愿天照大神保佑日本早日渡过难关。



来自富坚义博的应援图，日本玩家为本图起了个有趣的标题，叫：“生存确定”。





来自“《传说》系列”人设师猪股睦美的两张应援图。苏菲的神情非常可爱。





来自“《逆转》系列”人设师岩元辰郎的应援图。

来自《洛克人 EXE》人设师浅见洋的应援图。



来自新川洋司的 Snake 应援图。地震发生后，小岛制作组开设了专门的应援网站，除有多位画师的应援图外，还有来自大冢明夫、井上喜久子、杉田智和、田中秀幸等声优的应援短信铃声，感兴趣的读者可前往该网站下载：www.konami.jp/kojima_pro/together_japan/



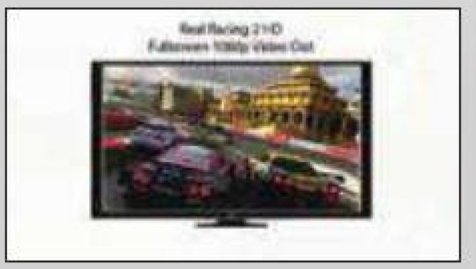
来自《我们的太阳》人设师中村如哉的应援图。明天太阳会照常升起！

杂志库 ZAZHIKU.COM

NEWS

■《真实赛车 2 HD》即将支持 1080p 高清输出

iPad 平台游戏《真实赛车 2 HD》(Real Racing 2 HD) 的制作商近日宣布，将在本作的下个重要更新中加入 1080p 全高清输出功能，并放出了一段 iPad 连接电视的游戏演示视频，iPad 屏幕将显示线路图以及比赛统计，而玩家可以将 iPad 当作方向盘进行游戏。从视频中看出，画面没有进行缩放且不留黑边，视频的输出帧数非常足，游戏起来十分流畅。目前来说，本作应该是首款支持原生 1080p 视频输出，并将 iPad 用作副屏的应用。



■ Cydia 1.1 更新版发布

3 月 26 日，Saurik 正式发布 Cydia 的最新版本 Cydia 1.1，且于翌日更新到 1.1.1。该版本修复了一些 bug，改善了整体性能，据 Saurik 介绍 Cydia 1.1 将“更快、更简洁、更稳定”。另外还改善了搜索功能，用户能从上次推出的界面内容开始启动。安装该版本时会清除一些默认的安装包，有可能引起一些软件不能正常使用，Saurik 指这是正常的，因为资源库的管理方式不同，不会被删除，用户只需重新安装就能解决。

■诺基亚控诉苹果侵犯其技术专利案败诉

3 月 26 日，诺基亚与苹果两大手机厂商之间的技术专利案终于尘埃落定，诺基亚败诉。该纠纷起源于 2009 年 10 月，诺基亚当时起诉苹果的 iPhone 自 2007 年推出以来，总共侵犯了其 10 项产品专利，而苹果在当年 12 月对诺基亚提起反诉，称其侵犯了苹果的 13 项专利权。美国国际贸易委员会的行政法官 E. James Gildea 当日表示，苹果没有对诺基亚所提出的专利构成侵权，裁决的内容会在双方对一些商业机密文字进行修改后向公众公布。

游戏发展国

Android





这是一款模拟经营类杀时间专用游戏，而玩家所要运营的正是一个游戏开发公司！随着游戏的进行，玩家的公司会由最初的小小工作室逐渐成长为拥有自己的硬件主机、百万大作的超级游戏公司。培养员工、开发高素质作品、研发自己的硬件主机、合理控制预算等等要素充满了刺激与挑战。虽然游戏将一个游戏公司的运营过程做了适当的简化，但玩家仍能从中得到相当的游戏体验。友情提示，这是一款非常容易沉迷的好游戏哦！各位跳坑之前要做好爬不出来的觉悟！









定向爆破

Blow Up

Android



这是一款十分之轻松愉快，写意通畅时髦与时俱进的趣味小游戏，在游戏中，玩家需要通过“观察”与“脑中预演”为木质房屋安装炸弹，爆破后的废墟不能高于屏幕中的一条“基准线”，否则便告失败。所以玩家必须要选择一个最佳的爆破点来安放有限的爆炸物，哪里是梁哪里是柱，哪面墙是顶头的承重墙哪面墙是无关群众都得算计好，然后轰隆一声……世界还不一定就能清静了……根据墙或柱子的厚度玩家还需要琢磨炸药的用量，不追求极限高分的话推荐大家直接把所有炸弹都用上，“哐！”的一声炸它个惊天地、泣鬼神，万物为之黯然失色、丘比特与月老商量对策！







最终幻想Ⅲ
Final Fantasy Ⅲ
iOS

《最终幻想Ⅲ》最初发售于1990年，是“《最终幻想》系列”的第三部作品。游戏在发售之初就得到了诸多好评，且成为系列游戏中第一款销量突破百万的作品，有着非常重大的纪念意义。2006年，该作品又以全3D效果重新制作了NDS版，并且再次突破了百万销量，而本作就是以该3D版为蓝本制作的全新作品。



▲游戏还推出了官方中文版本。

游戏的故事发生在三层上下重叠的空间之中，世界被黑暗所笼罩，光明正在逐渐消失，以乌尔村少年鲁内斯为首的四名来自暗之大地的少男少女被水晶选为传递希望之人，继而踏上了冒险的旅程。游戏保持了原作的3D画面风格，并在画面细节上针对iPhone的视网膜显示技术进行了优化和提升。



本作的职业系统更加成熟，总数达到了22种，且保持了系列能够随时根据状况变更当前职业的“转职系统”。另外系列特色的能够召唤出希瓦、巴哈姆特等召唤兽的“召唤魔法”以及丰富的武器道具等绝对可以让系列老玩家再次体验到《最终幻想Ⅲ》的游戏魅力。操作方面，用触摸的方式也能令游戏时的操作手感更加流畅，在战斗中不仅可以通过点击敌人的名字来决定攻击目标，还可以通过直接点击画面上的敌人来进行攻击。另外，在画面右下角没有显示出的指令，可以通过点击三角标记或上下滑动屏幕来上下翻动指令栏。

彩虹六号 暗影先锋
Tom Clancy's Rainbow Six: Shadow Vanguard
iOS

“《彩虹六号》系列”是PC平台的知名射击游戏，iPhone版的本作是带来全新体验的第一人称射击游戏，与同类型的游戏不同，该系列更侧重于战术层次上的策略。在游戏中玩家领导的是一支由3名精英兵士组成的彩虹队伍，在世界各地阻止并击垮极度危险、组织性极强的恐怖组织。彩虹队伍的每个队员都身怀绝技，比如侦察、炸弹拆除和潜入作战等。

玩家可使用各种各样最先进的装备，在毫无察觉之间渗入敌人阵营，除了枪械及手雷闪光弹等攻击类武器外，还可以利用蛇形摄像头侦察四周、使用消声器杀人于无声之中，另外还有其它更多的秘密工具和加强版武器等待玩家开启。游戏还会有独特的小队指挥指令系统，可以命令他们强行突破、侦查房间或在突袭房间之前使用手榴弹消灭敌人。


▲命令队友躲入掩护物进行射击。

游戏的故事模式包含了11个不同的任务场景，诸如大使馆人质危机、石油平台突袭和潜入非洲叛徒营地等。通过本地和在线联合行动模式，可与2名好友一起挑战整个游戏任务，另外还可参与支持多达10人的多人游戏模式，在5张独一无二、令人热血沸腾的地图中，与世界上最优秀的部队领袖一决高下。

麦克斯与魔法标记
Max and the Magic Marker
iOS

游戏的主角麦克斯意外获得了一只神秘的魔笔，魔笔能绘画出一个具有生命力的图画世界，不过就在他刚刚画完一只怪物后，怪物便逃窜到图画世界里大肆破坏，为了追捕它，麦克斯将自己也画入了图画世界。游戏移植自2010年PC平台发售的同名游戏，是一款包含了物理学解谜的卷轴动作游戏，独特的视觉风格和平台与绘画的巧妙结合使得游戏在同类产品中脱颖而出，游戏中玩家需要控制麦克斯和他的魔笔，在庞大的混合着不同的陷阱、怪兽和谜题的世界中用智慧来处理这个烂摊子。


▲雨水是致命因素之一。

游戏最大的特色便是玩家能在世界的任何一处绘画出台阶、木桥、石块等各种线条或图形，帮助麦克斯克服各种正常情况下无法达到或者通过的障碍。操作方式简单易上手，通过屏幕下方的虚拟按键便能完成奔跑、攀爬、跳跃等基本动作，而且游戏进行中可以暂停游戏进入草稿模式，这样就能将时间暂停并思考如何通过绘画进行解谜。绘画会消耗墨水，墨水在冒险的途中可收集到，点击所绘之物可回收墨水，而点击屏幕左方的魔笔可取消掉绘制的所有物品并回收墨水。如何让魔笔发挥更丰富，关键就在于玩家的想像力和创意，比如让斜坡进阶成楼梯，就能爬上更陡峭的高处。

■全新玩法的《愤怒的小鸟 Rio》发布

大热门游戏《愤怒的小鸟》最近发布了《愤怒的小鸟 Rio》特别版，由Rovio公司与福克斯电影公司联手打造，故事背景与3D动画《Rio》相结合，赋予了游戏新的意义和挑战。游戏包括了60个全新的关卡以及BOSS对战关卡。本作没有鸟蛋、没有猪头，只有纯粹的怒火，小鸟们不再纠结于那几只偷蛋的绿猪，任务变成了解救被一只白色鹦鹉绑架的伙伴和电影的主角Blu和Jewel。Rovio称未来会有更多情节更多关卡陆续推出。



●借问便宜何处有

近来亚马逊的Android应用商店炒得是沸沸扬扬。目前从科技博客Android News曝光的商店截图来看，亚马逊在“定价策略”上选择了之前与iTunes的音乐售卖服务对抗时一样的道路——降低价格。正版党们！信亚马逊！省美元！

●Gameloft将进驻亚马逊Android应用商店

著名电子游戏发行商Gameloft近日表示将会尽快进驻亚马逊即将推出的Android应用程序商店，以拉动其Android游戏的销售额。于是，打算在PSN上卖Android游戏的SCE啊！你也要赶快来点大动作才能勾住用户的心哦！

●Xperia Play即将迎来全球发售

肩负索爱、SCE和Google三巨头重望的Xperia Play即将于4月1日迎来全球同步发售。目前来看，除了英国运营商O2以“发现了一些影响用户体验的缺陷”为由推迟了发售计划外，其它地区和运营商都将按时按点开卖。Xperia Play你是骡子是马终于要被拉出来溜了。



●Android将新增添功能：程序内收费

之前的Android程序只能在“电子市场”定售价：免费或收费XX美元，于是很多程序出现了两个版本：功能受限的免费体验版和收费的完全版。有了内置收费功能后这种“双份”现象就有望缓解了。比如一款体验版的游戏，玩着觉得给力那么直接在游戏里付款，马上变成完全体！

自由谈

栏目主持 奈落 美编 NINA



最近整个地球似乎犯了脾气，动不动就地震海啸。面对这些巨大的不可抗的自然灾害，人类的力量显得那么渺小。本次我们选了一篇介绍 Wii 上一款老游戏《天灾 危机之日》的文章，这款灾难游戏的表现非常细腻，素质也不错。可惜当初出生在大作夹缝中没有引起太多注意。鉴于最近日本的灾难题材游戏紧急叫停，看过文章对本作感兴趣的玩家不妨找来玩玩。自由谈信箱 tt@ucg.cn，期待你的声音！

天灾人心

《天灾 危机之日》有感

序：天灾？人祸！

天灾、人祸，究竟是天要亡我，还是人间险恶。一切的种种，都映照出人类的无能。一切的故事，都反映出人心的险恶。《天灾 危机之日》这款游戏，将人性与毁灭毫不遮蔽的向我们展现了出来。雷、上校、总统、市长……这些地震中的重要角色，早已在笔者的脑海里深深地烙下了痕迹。

作者：飞蓬草

一、雷斯特——你永远也救不了所有的人

从一名海军陆战队员，到一名优秀的救助队员，哪怕是后来的一名自由职业者。他都在努力地尽自己的所能，发挥 着自己最强的能力去做好自己每一件可以做好的事情。

“你永远也救不了所有的人。”火山悬崖之上，雷用一只手抓住了绳子。而另一只手抓住的，则是他患难与共的生死兄弟——斯蒂夫。每每到了救援队出动之时，他们两人，便会一同结伴而行，一起去帮助那些需要帮助的人。可毕竟，在大自然的面前，人类的力量显得是那样的渺小，那样的苍白无力。他们两人，虽同是救助队员，却怀揣着不同的信念。

雷：只要我还活着，我就要去救所有我可以解救的生命，无论老幼、无论敌我、无论是人还是动物，都是如此……

斯蒂夫：我所能做的，就是去救助需要的人。但是，我的力量还是十分有限的，永远也不可能救起所有的人……

两个人，在任务中，就是凭着这样的信条，才拯救了无数被大自然伤害的无辜生命。可是，身为救助队员的他们，甚至连自己的兄弟……都保护不了。

“这个指南针已经与我同生共死这么多年了，现在，我把它交给你，就当做是一个护身符好了……”斯蒂夫的腿，在一次山体滑坡时摔断了。可能他早已经预料到了自己活不过今天，他便将自己随身携带的指南针交给了雷。“嗯……好兄弟，我一定会带好它的……”

情况果真如此。火山……又一次的进行了大规模的喷发，斯蒂夫掉下了悬崖。雷，则一把抓住了他。

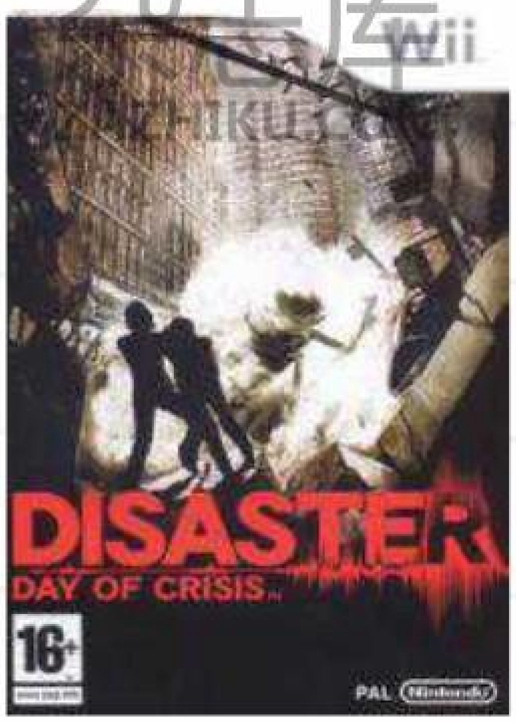
“你永远也救不了所有的人……”一句话，一个指南针，一场本不该发生的悲剧，一席朋友间的生死承诺，铸就了这样的一个灾难中的故事。斯蒂夫视死如归，将生的权利，留给了他的朋友——雷斯特。

最终，斯蒂夫松开了雷紧紧抓住的那只手——因为，再这么下去，他们两人都会丧命。“斯蒂夫！不要啊！在他坠落滚滚熔岩的最后刹那，他说：“替我照顾好我妹妹……”

仅仅是这样的一句，便成为了雷在整个冒险过程中的一句时刻铭记的话语。



二、兄弟的承诺



一年后，蓝岭市。本来已经辞职的雷又一次被人请到了危机管理局。而这一次，并不是由于发生了什么灾难。而是他的搭档——斯蒂夫的妹妹丽莎以及地质学博士被一号名为 STORM 的组织所绑架了。他们叫他来的目的，一是由于他以前是一名海军陆战队员，可以为警方提供帮助，二是由于他曾发誓要照顾好斯蒂夫的妹妹，因此这件事情他也有权知道。可是，事情来得过于突然，一年的时间内，他都没有办法去面对丽莎——毕竟，斯蒂夫是死在他的面前的。这件事，在他心里留下了一块永远也无法抹去的伤痕。雷毅然决然地接手了这个任务。只是，他并不知道，他需要做的竟是和原本的美国特种部队组织进行战斗。而这场战斗，竟然会发生在天灾与人心狰狞的夹缝间。飞车、潜水、狂奔、枪袭……虽然故事只有短短的 24 小时，可在这 24 小时中发生的，太多太多了……他所要面对的，是前所未有的挑战：地震、海啸、火灾、洪水、火山喷发、火山灰漫天……甚至是追着丽莎和STORM满美国跑……都已经成为了家常便饭。以至于最后上校的副官竟然将雷看成是一个玩具。他抓走丽莎的目的，已经不再是从前为了让教授和她为 STORM 效力了——他只是单纯的想和雷战斗罢了。

天灾、是人们无可避免的，毕竟，人不可能胜天。在这场前所未有的里氏 9.0 大地震中，雷能做的，只有救下眼前的每一条生命……雷做到了，他凭借着他的信条，救下了所有他看到的人。可最后，他却连教授和上校都保护不了。他只得发出了一声感叹：原来我真的救不了所有的人……“替我照顾好我妹妹。”斯蒂夫的话，成为了雷在此次战斗中穷追不舍的惟一理由。可他并不知道，自己竟会成为一名英雄——他，亲手毁掉了 STORM 用来威胁政府的三颗核弹（即便其中有两颗都是无意间毁掉的）。与佣兵间的战斗，也为政府赢得了时间。可英雄，永远没有办法公诸于世——美国总统刘易斯并不知道这一切……但他，也不需要知道。只要我们玩家们明白，就足以了……



本栏目文章仅代表作者个人观点

三、灾难中的小插曲

爱丽丝，一个雷在火山中遇到的13岁少女。当雷无法忍受火山灰对肺部的侵袭，倒在了火山灰中之时，她在房间里看到了这一幕，救了雷。“没想到，我也需要其他人来救援。”虽然，这句话有些自嘲，但这件事却也让他明白：人的力量，永远是有限的。爱丽丝本就和这次战斗无关，只是，继续留在火山灰漫天的火山上她会死的……虽然跟着雷她也很可能卷入这场武装战斗中。但这，永远不会成为不去救她的唯一理由。他带上了爱丽丝，离开了她的家，朝山下驱车进发。

一路上，始终没有见到爱丽丝的父母，爱丽丝也数次陷入险境——可雷，这名运动细胞出奇发达的人一次又一次的救了她，并将她交给了危机管理局的直升机。中间的过程已经不便深究，我们作为玩家，需要知道的，仅仅是雷又多救了一个生命罢了……最终，在蓝岭市运动场内，爱丽丝见到了她的父母，并向他们讲述了关于雷的一切……

“希望你还活着，雷……”

四、教堂中的觉悟

“上校，城里的人已经因为地震撤退的差不多了,不会死很多人的！”“上校，不给政府点颜色瞧瞧他们是不会听我们的话的！”无论是佣兵，还是将军的副官，都在劝着他，让他引爆已经藏在城市地下的核弹。可他，却迟迟没有下定决心。“上校！你按不按！”终于，佣兵按耐不住拔出了枪，对着上校。“告诉你！我们是佣兵，是只要钱的。我们从来都不做志愿者！”“……”“你按不按？！”

“作战……取消了……”面对佣兵的逼迫，以及自己的于心不忍，上校最终合上了起爆装置，然后，说出了一句所有人都没有想到的话。“上校！”教堂内，上校最终没有办法按下起爆装置上的爆炸键，并宣布作战取消……从这里，可以看出，上校制定这次作战计划的目的……很简单，他只是想为STORM取回之前的名气罢了。可他的副官、他的佣兵、乃至是STORM部队上上下下的人们都不是这个样子。他们，已经被巨额的金钱冲昏了头脑，他们只想要钱……

钱……就真的这么重要么？

佣兵用枪指着上校，逼他按下起爆装置，可他，却没有屈服。相反的，他以他曾经神枪手的能力，几枪，便击毙了所有的佣兵，枪枪毙命、弹无虚发。只是，他万万没有想到，身后的副官，竟然会向他开黑枪，竟然只为了钱，就会背叛他……他倒下了，倒在了洪水之中。而起爆装置，也随着他，一同掉进了洪水中……

五、最终的对决

豪华游艇上，最终BOSS的出现，让我们对这个游戏的难度有了一个新的认识——虽然BOSS并不是攻击力很强，可对于一款充分运用体感的游戏来说，体力的消耗，无疑是巨大的。但胜败已然成为定数，在游戏的世界里，英雄永远可以消灭坏蛋……雷打败了副官，也打败了他的机器人。可他并不甘心，又与雷展开了搏击战。甚至在战斗最后竟然用手枪指着雷。紧接着，他启动了核弹，并将核弹起爆装置丢进了海中，准备与雷一同葬身鱼腹……“还有5分钟，反正我也活不成了，那就让我们一起欣赏那一朵漂亮的蘑菇云吧……在全世界的最佳位置欣赏……”副官已经疯了，已经为了钱和争强好胜的心理完全疯狂了……为了钱、为了最终的胜利，他可以不惜一切代价，包括……他的生命。

本以为，一切都会这样结束。可上校，却突然在这个时候又一次出现了。他亲手杀掉了他的副官——为STORM清理门户。然后，在他的指挥下，雷，在仅剩十秒的时间里，拆掉了核弹，拯救了无数无辜的生命。



六、永远的军魂



船就要沉了，上校帮他们准备好了逃生用的橡皮艇。可上校，却迟迟不肯上船……

“上校，你也上来啊。”“没关系的，我放下橡皮艇后我就上去了。”他按下了下降键，可却迟迟没见他下来……“上校！快上来啊！”“你们……走吧……”最终，上校还是没有上橡皮艇——他选择与那艘豪华游轮、STORM过去的荣耀……一起石沉大海……他是一名军人，即便是被总统迫害……即便是背叛了政府、背叛了祖国，也是如此。他几次放过了雷，甚至不引爆早已设好的核弹，仅仅是担心城中居民的安危，连起爆装置的按键，都没有办法按下去……他早已选择好了他的归宿，选择为这一切的事情负责。他以一个军人的形象，永远铭刻在了雷和丽莎的心中，也刻在了玩家们的心中。人心向善，这句话，无论是古今中外的何时何地，都可以运用的上。只是，在金钱的诱惑下人们便会失其本心……变成恶人……佣兵们如此，副官如此，整个STORM上上下下的所有人都如此……可他，却从未改变——他永远也忘不了他们当初许下的承诺——保卫祖国，即便，是在蒙受不白之冤，因此威胁政府的时候，也是如此。上校没有被金钱所诱惑，没有因生的可能而屈服，他死了，他带着那舍生取义的精神离开了人世。可他却赢得了雷和丽莎的尊敬——因为，他敢作敢当，是一名当之无愧的军人。

生当做人杰，死亦为鬼雄。上校,活着是一名响当当的汉子。死了，也是一缕永垂不朽的军魂！

七、圆满的结局

雷和丽莎在橡皮艇上，终于打开了心扉。雷面对丽莎，说出了一年以来都不敢说出的话，并将那个斯蒂夫的指南针，完好无损的交到了丽莎手中。而丽莎，在明白雷的苦衷之后，与他冰释前嫌，重新成为了朋友。危机管理局派来营救雷的直升机来了，并将他们从橡皮艇上救了出来。临走前，雷又一次感叹道：真是漫长的一天啊。真是漫长的一天……这句话在整个的故事中出现了无数遍，说的人，有美国总统刘易斯、有蓝岭市的市长，甚至是普通的市民们，都会这样感叹道。

尾声、叹惋，人心狰狞与天灾漫漫。

相比较PSP上的《绝体绝命都市3》，Wii《天灾 危机之日》的游戏内容和它有着诸多的异曲同工。他们的主人公都是在天灾中的小人物，可他们，都会为了一个本与自己毫不相干的人拼劲自己的生命去救援其他人。同时，他们，也都是无意间卷入了某场阴谋。最终成为阴谋的牺牲者之一，亦或是拯救了这一切的英雄。香板直希，雷斯特，两个人都在地震之中为了求生而不断努力着。而本条咲与丽莎，便成为了他们最佳的精神支柱。

一个个支离破碎的片段，铸就了这样一个灾难中的故事，一曲曲动人的叙说，让人知晓了英雄的不平凡事迹……天灾、人祸，究竟是注定的命运，还是本不该发生的悲剧。地震、海啸，哪怕是火山喷发，都并不可怕。可怕的,是人心的险恶，是世态的不公。虽然核弹危机被雷化解了，可这次行动，毕竟只是地震中的一个小插曲。

【雷：只要我还活着，我就要去救所有我可以解救的生命，无论老幼、无论敌我、无论是人还是动物，都是如此。】

他的信条,没有改变,他的目的,也依旧有如从前。与武装组织的战斗结束了，但大自然轻轻摇晃一下身体，便令无数人无家可归的地震并没有结束。雷——这名灾难救助队的黄金成员，还会继续在这场大灾难中争分夺秒，营救一切可以救助的生命……在斯蒂夫的衣冠冢前，他想通了一切。

“你永远也救不了所有人。”即便斯蒂夫这么说，可他也还是要继续努力，因为，他拍着斯蒂夫的墓碑说道：“即便救不了所有的人，我也要拼尽全力营救所有可能救助的生命！”

杂志库
ZAZHIKU.COM

游戏姬 PRINCESS OF UCG



本期的游戏姬是一位自称“非软妹子”的美少女。T炎麟T同学是一名大学生，酷爱“《生化危机》系列”，喜欢做手工，时而天然呆，笑起来有那么一点点腼腆——这怎么看都是标准的“软妹子”啊……情况到底如何，赶紧来从字里行间一探究竟！

采访 奈落　美编 一刀



T炎麟T同学，你好！

奈落葛格（蜀黍）好！

我听说你是一位以技术宅为目标的重口味美少女。我承认自己接触这一类女孩比较少，你给我出出主意，该问点什么问题好？

你应该先问问我是哪里人，然后说“哎哟，我们是老乡啊！”……

好吧，那么请问你是哪里人？

火星……

~！￥……&*（+……

蜀黍你肿么了？

做一个玩游戏的MM最开心的事还有最无奈的事说来听听？

开心的事自然是“珍稀动物”的身分，即使相貌平平的我也能被众多男同胞玩家众星捧月。

我看你可不是相貌平平啊，而是相当可爱的美少女啊！

谢谢，我就是等这句吐槽，您真配合！

再见……

无奈的事也有一些，比如部分男同胞特别喜欢脑补，总爱把玩游戏的女生脑补成软妹子。

是不是我疏于学习了？我搞不明白到底啥叫“软妹子”？莫非还有对应的“硬妹子”？

这不是您疏于学习，只是代沟而已……而且这种东西得靠悟性自己悟。软，就是软，硬，就是硬。悟到没？

我承认我想到了很多很多……

还有一点就是，男生们总以为玩游戏的女孩对打枪游戏啊，丧尸游戏的不感兴趣。这是不对滴。

这个我懂，女孩子其实玩游戏的口味方面是跟男生一样的。

就是嘛，现在不也是有很多大男人手里离不开“愤怒的小鸟”啊，“水果忍者”啊的么？看上去有点娘，但是玩的人乐在其中就好。

谢谢，本人作为“水果忍者”











杂志库 ZAZHIKU.COM







杂志库
ZAZHIKU.COM

界冉冉升起的新星表示赞同你说的部分观点……

我是不是说错什么话了……（望天）

我们知道你最爱“《生化危机》系列”，二代玩了很多遍。作为一个卡饭，你还喜欢哪款作品？《猎天使魔女》？《鬼泣》？

《潜龙谍影 2》！

您暴露了（伪非的本质）……Capcom 此刻泪流满面。

我就是喜欢雷电嘛……

我把上面这句话单独给我的某位同事看过以后，他仰天长“笑”了……断章取意有时也是一种美好……那么为什么喜欢雷电呢？

就是喜欢实力派的严肃的美少年，喜欢他和斯内克的关系……那真是——眯眼是攻瞪眼是受啊……

停——！您别再暴露本质了。

嘿嘿嘿嘿……

再说说你和 UCG 的故事吧，有没有特别喜欢哪位小编？

脆薯条！最爱！

你有没有听到一颗心水晶般破碎的声音……

其实就是喜欢眼镜小哥啦。喜欢他的眼镜造型和硬派的打枪游戏技术！

我将此段话给我的另一位同事看过以后，听到了此人野狼一般的仰天长“笑”……

大家好，我是 T 炎麟 T，很高兴能上 UCG 的这个栏目。

属性是御姐控、丧尸控、生物化学控、学术控、白大褂控……

说到自己喜欢的游戏，当然不能不提的就是“《生化危机》系列”了，这个伴随着我度过了少年时期的游戏，太令我怀念了。记得小学六年级的时候买了人生第一台电脑，还记得那时，爸爸给我带回来的第一个《生化危机 3》的游戏光盘，那时候开始就欲罢不能地爱上了这个系列。不管是剧情还是游戏耐玩度，都深得我心，2 代更是自己心中不可替代的经典。其实，自己对单机的热爱，一大半的功劳应该给我亲爱的爸爸，谁让我有一个喜欢新鲜事物的老爹呢，呵呵，永远都记得同学们知道爸爸经常给我带回动画片的碟片时的那种羡慕的神情。

喜欢的游戏类型偏向于第三人称动作解谜类，或是暴力美学类【好吧暴露本性了】。文字类偏爱逻辑推理侦探解谜游戏，比如《逆转裁判》等等，我是绝对的 Capcom 党哟。自己的萌点和笑点都比较低，普通的游戏也都能激起我浓厚的兴致，总之，我是个没有游戏就万万不能的人。

除了游戏之外，平时喜欢玩玩 cos，涂涂同人图，做个小视频之类的。梦想是写技术贴，可是自己非技术党，于是各种鸭梨，技术宅才是王道！

在这个电玩的大圈子里，感觉很幸福，大家都是抱着对游戏的热忱，绽放着自己的光彩。不管是同人图，同人文，技术党视频，恶搞视频还是剧情动画。无不都是大家费尽功夫圆满自己喜爱作品的产物，所以，对自己喜欢的作品，我选择了 cos。希望大家能喜欢我的 cos，支持《生化》！

最后的最后，得让我热血一下，咱的梦想是全机种制霸，cos 圆满“《生化危机》系列”中的所有角色，以上！





◀▲T 炎麟 T 同学亲手制作的纯手工“生化危机档案”。其中包含了大量手写文档、照片、自绘手稿、甚至还有伞公司的员工证哦，纯手工做出这件东西想必是源自深深的爱吧。

如何成为“游戏姬”？

1）准备好自己的简单介绍，包括简要生平和游戏经历。
2）清晰自然的生活照和艺术写真 3 至 5 张，包括头像和半身、全身写真，照片不必过于加工美化。
3） 展现自己的个性的 500 字左右小文章。

将以上材料发送至 tt@ucg.cn ，编辑会第一时间通知入选的 MM！

读编往来



兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email:ucg@ucg.cn

插画：木仙
西达
恶魔猫那娜

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

★截稿前《苍翼默示录 连续变幻Ⅱ》发售，立刻在编辑部内掀起了对战热潮。经过多年演变，现在编辑部里人气最高的格斗游戏就是“《苍翼默示录》系列”，众编不但总是在编辑部内战至深夜，而且经常去当地的街机厅对战，因此水平相当可观。如今新作发售自然是倍受追捧，不过PSP和3DS不给力的手感注定此作目前暂时只能随便玩玩，希望早日推出家用机版。

★最近有不少读者写信来询问现在从日本购买宅物是否安全，会不会带有放射性物质。大家的担心不无道理，实际上现在中国海关也加大了检查力度，确保从日本进入中国的商品足够安全，大家不用过于惊恐。至少到目前为止，还没听说过ACG商品带过量放射性物质的海关报告。（当然海关是不会对水货负责的。）

陕西 宗明：看了脆兄的新形象，我想到了言峰绮礼，可又仔细看了看头发……咦，加持良治？真的很像，不过上网查了查CV，发现不是子安武人，希望下期杂志上能看到答案。另外关于你的新形象，我觉得你有种“最弱”的感觉，像胜负师、纱迦、小九他们都是武器在手，柰落也有援护和双手（有绷带，很专业），而你呢？很像左臂被打伤，右臂被打断的……因此我强烈要求携带武器上小编寄语！他们用刀用剑用拳是吧，你就用枪！近处必杀，远处打残！这种硬派的小编形象才符合你的身分啊！

原形是《EOE》里的沙利万，就连姿势也是一样的。作为编辑来说，笔杆子不就是最好的武器吗？当然就算没有武器，我还是可以“以眼杀人”的。说到硬派的小编造型，我本来就比较喜欢玩美少女游戏，打枪游戏只是副业而已，画个硬派大叔造型我可接受不了……

Email 边里唯世：来，和我结下契约吧！代价只要一台3DS就行了！

和你结下契约的话，我可以变成能发射百万伏特电磁炮的魔法少女吗？

你以为一台3DS就能让你变成人间兵器吗？醒醒吧姑娘！

本期名场面

深藏不露

九兵卫向来以日式游戏玩家的身分出现在大众的视线中，殊不知他也非常喜欢美式游戏，例如“《使命召唤》系列”、《荒野大救赎》等等，“《机车风暴》系列”亦是他的最爱，全系列都有收藏。3代推出之后他火速入手，然后在编辑部里飙车，结果不明真相的群众看到之后纷纷以为自己看错了。待看到九兵卫熟练的飙车水平之后，群众的嘴巴都合不拢了。

杂志库
ZAZHIKU.COM

因小失大



某日中午休息，纱迦在编辑部内高喊：“我这有张麦当劳20元的优惠券，谁要和我一起去吃？”话音刚落，天骄、ZHR和狼来了三位实习小编立即积极响应，于是四人便组成小队向着一公里以外的麦当劳进军，此时的天气还是万里无云。一小时后，四人已是酒足饭饱，准备徒步走回编辑部，谁知刚拉开麦当劳的大门，一团乌云飘来便下起了中雨。纱迦建议干脆打车回编辑部，其余三人却表示说打车的话就白省了20元，宁愿冒雨走回去。结果四人抵达编辑部时已是全身湿透，转天还不同程度地出现了感冒症状，光是吃药就花去了远超的车钱数倍的银子……

认真你就输了

回读者的来信是每名小编每天的必修课，这一天轮到洛克回信，一封信的内容是这样的(大意)：“你们了解足球吗？你们喜欢足球吗？”洛克为了表示自己的谦虚，将这封信的内容发到内部通信软件上请大家来解答。众小编中喜爱足球的甚多，于是大家开始天南海北地抒发自己的感情，几名铁杆粉丝还为自己喜欢的球队争论了起来。

按说这么多东西足够洛克回信了，但是洛克那里一点动静也没有。少顷，洛克发上了该信全文：“你们了解足球吗？你们喜欢足球吗？请选购XX品牌商品吧！”众编默然。回头一看，洛克的座位已空无一人。

自掘坟墓

洛克最近几期频频上榜编辑部名场面，四格漫画中也是屡屡被黑，眼看就要蝉联编辑部风云人物。危机感十足的洛克为了不使自己成为蝉联此奖项的第一人，只有选择让别的小编上榜。这天他精心编排了九兵卫的一条八卦通过通信软件的私聊功能塞给了负责征集名场面的八重樱，结果不知道是老眼昏花还是高兴过度，这条编排好的八卦被他笑着跳着准确无误地直接通过私聊发给了九兵卫。发现错误的洛克一身冷汗，连发数张《俺妹》的罕见大图试图将这段文字顶到九兵卫看不见的地方，从卫生间归来的九兵卫看到这么多《俺妹》的大图，心下暗喜，想看看最上面到底是哪张，于是就滚动鼠标滑轮到了聊天内容的最上方，于是，下午上班后……

题外话：在内部通讯软件的人员排序中，这两位的名字分别是“8”重樱和“9”兵卫，作为惟一两个数字开头的人，两个人不可避免地挨在了一起……

来自军营的一封信

南京市 三红MK2：三个月前，我做梦都没有想到会写信。那时，我是一名自由职业者加宅男，做做3D广告和游戏外包，每天工作之余几乎所有时间都投身ACG之中，每个月必入的也有UCG。可三个月前一个电话改变了我的生活，我被应征入伍了。体检之后，悲剧地各项合格。没有动画，没有游戏，没有UCG，我第一次体会到失去才知道珍惜。在部队的生活，一切都是集体行动，很少有自由活动时间，也不允许自己离开营房200米的范围，军队的纪律真的不是说说而已。作为一名炮兵，体能要求更让我压力很大，昨天还是一个干啥啥不行，吃啥啥不剩，四体不勤，五谷不分的宅男，今天只能对着重43kg连火药筒77kg的152mm杀爆榴弹叹气。在新年之时，在大家看着电视、吃着零食、与家人团圆之时，我们在进行备战训练、在寒风中站岗；在全国玩家在电视电脑前奋战格斗游戏与《COD》之时，我们在学格斗术和战术动作训练。“基友”在电话中笑道，你们每天都真人“COD”，卧倒、钢丝网、沙地、障碍、瞄准、手榴弹、还能操作152mm加榴炮。听起来很有意思，可练得身上都是伤，每天练得不想吃饭。最可怕的是精神上的空虚，我所熟悉的ACG无人说起，甚至有人说PSP烂货有啥意思，我差点跟他动手。三个月来托战友外出看病之福，终于与UCG再次见面。拿到书的时候心情真的很激动，有一种回归文明社会的感觉。

现在我的心态已经调整好，当兵就该站好岗，作为担负战备快速反应部队中的一员，我们随时准备战争。可挥之不去的不仅有人民军队对党的忠诚，还有我对ACG的热爱，至少，国家利益和ACG在我心中一样重要。

过两天，我所在的连队要去偏远的山区驻防，那时或许再见不到UCG了。但是两年后，我会说：“UCG，我又回来了。”

上海市 于非：269期的《魅女SHOW》栏目，Saber lily和《Fate/stay night》的关系在哪里？不是从《Fate/stay night》出来的呀！这是赤果果的误导呀！



呃，这个……Saber lily的确和《Fate/stay night》没有关系，她是出自《Fate/无限代码》中的隐藏造型。《魅女SHOW》的介绍文字以《Fate/stay night》为基础，是担心没有接触过这部作品的读者弄不清Saber这个人的情况。如果对读者构成误导，小八在此向各位致歉了m(_ _)m。

我和TA的LOVE STORY

Email liangxuhui_2001：我的前女朋友不是游戏迷，但就喜欢玩《牧场物语》，因为永远不会game over。虽然当时《牧场物语》读盘慢，画面粗糙，但她还是玩得很投入。她还用笔记本记下笔记。游戏中她极少跟村民交流，只在自己的牧场、发掘现场、商人这三个地方转。有时到河边钓钓鱼，采采路边的野花。获得的所有东西，都是为了钱。即使是村民赠送的闹钟，都只是为了更早地起床干农活……一天，她跟人走了。所有的东西都留在我家成为记忆，她的牧场也成为了永远的记忆留在记忆卡内，停在第四年的春天……

西安市 周欣峰：无意中发现285期书脊部分是有印图案的呢！原来是打算每一期书脊都印、最后拼成一幅图的吗？为什么把这个创意取消了呢？推荐小编们照个全家福印上去，我们就可以一期期地拼"人脸"了。

285期的封面和封底是一张完整的大图，并不是美编有意在书脊上印上图案。不过你这一番话倒是让小编茅塞顿开，如果在书脊上印上连续的图案的话，是不是读者大人们为了凑齐图案也会每期必买呢？奸笑ING。

Email 智妮：这次日本地震，日本经济受到很严重的影响，对于我们这些中国小民来说，日元汇率飞涨大概是最不能忍受的啦，所有日版游戏、手办、杂志、漫画全部都在涨价啊！太可怕了！！

对普通人来说，日元汇率短期内只是小范围浮动，除非你是一掷千金的土豪，否则影响不大。另外如大家可能不知道，相比汇率的小浮动，银行购汇的各种手续费才是抗爹的大头，各个时间各家银行的差额极大，宰你没商量！

Email 脑残ER日和：身为一个写过评测也做过攻略的MH女猎，表示我也想上"游戏姬"，不过因为学习和家庭原因我只COS过一次，照片很少，毕竟我不是COSER……

想上"游戏姬"的MM们注意啦！不需要拥有花容月貌，也无需一大堆艺术照，更不必是知名COSER。只要有一颗热爱游戏的心，就请大胆地把照片和简历砸过来！期待才貌双全的MM出现！

FREE FOR ALL



最惊悚的来信

Email 开心王道：昨天我做了一个梦，梦见在路边巧遇八重樱，和她探讨了一下宅物。天黑了，她说要带我去她家看看，我见天色不早，就谢绝了。第二天醒来，我发现有几个问题不对：1. 我死活记不得八重樱的脸，貌似她在我的梦里也没有转过头来；2. 八重樱在梦里走起来没有声音，像是飘的一样。梦醒时我一声冷汗，还好当时没有答应她。



交友平台

billyhandsome

机种：PS3 **ID：**D-boy-ye

服务器：港服 **网络：**电信

在线时间：不定时

留言：我是深圳的玩家，现在只有《高达无双3》和《山脊赛车》可以联机。欢迎添加好友。

朱晓敏

机种：PS3 **ID：**TIGER-08-01

服务器：美服

网络：电信1～2M（不太稳定）

在线时间：家里没人的时候、周末（下午、晚上）

留言：本人在网上做游戏攻略视频，希望找个好机友一起和我录制节目。我会联《使命召唤》、《战地》、《杀戮地带》（所有有趣的游戏）。

本期流行游戏

《孤岛危机2》

天骄、路薯条、赤落

以前用冲锋流玩《孤岛危机2》的方式简直是弱爆了！

——对潜入流情有独钟的天骄如是说

《机车风暴3》

九兵卫、纱迦、天骄

在死亡边缘竞速的感觉实在太刺激了！

——为游戏中的震撼场景兴奋得哇哇直叫的九兵卫

《真·三国无双6》

胜负师、纱迦、ZHR、赤落、无名

玩"356"的玩家有两种，一种是认为王元姬打工装好看的，另一种是认为不好看的。

——无双总帅纱迦有感而发

八卦角

“奸商神马的，最讨厌了！”

——众编们最惨痛的被宰经历

相信不少读者们都有被卖家狠宰一刀的经历吧？虽然说商人赚钱是天经地义的事，不过当得知自己被宰时仍然不免感到不爽。想知道小编们都有哪些令人不快的被宰经历吗？本期的“八卦角”就为大家一一呈现。

本期“八卦角”的关键词是“被宰”，欢迎各位踊跃诉苦！

我先来！PS时代，由于当时老家信息闭塞，我修个光头被算了双倍价钱，不过那家游戏店后来倒闭了，真是天网恢恢啊！

无名：这不算狠，据说有奸商会把光头里的红宝石抠出来卖掉呢！

无名，为何你会如此清楚细节？莫非你……

无名：我没干过！！

当初PS3版《纯白相册》出货少得可怜，预定的游戏又悲剧地被海关扣了。介于PS3专辑截稿日迫在眉睫，我只能咬牙以4位数的价格入了个限定版，这JS的刀子是够快够狠的……

啊啊，我又想起前年某款美少女PVC模型因为出货量奇少而被炒至千元，于是我果断没买。

我刚来编辑部的时候，一双鞋子的拉链坏了，不忍心扔掉所以决定去修一下。好不容易找到一个修鞋的老大爷，说明情况后我就问：“修这个要多少钱啊？”你们猜他开口要多少？

撑死也就是个十块八块呗。

错！我当时也这么想的，没想到老人淡定而坚决地说出来一个叫我瞠目结舌的数字：“50！”我走投无路只能交了钱，泪流满面地问道：“老师傅，您收徒弟么？”。

这买卖还真是一本万利啊，哈哈！

说到一本万利，我也有过类似的悲惨经历。以前我家附近有家游戏店快倒闭了，我约上几个朋友去淘货，看中一盘《16人街霸》。当时这个游戏是MD游戏里容量最大的，老板说600块钱买来的，然后现在只卖300块钱。当时不知道还有盗版这回事，就咬牙买了回来。后来看到了MD游戏正版的包装后才知道上了大当。

狼来了：我去，莫非游戏奸商都干过类似的事情？我小学的时候，CD光盘在我们那边是非常稀罕的东西，有个卖这种盗版光盘的老板欺负我们那边的小朋友不识货，一张盗版光盘卖我们小学生几百块钱，对于一个小学生来说几百块钱无异于天文数字，我们几个同学省吃俭用把早餐钱压岁钱什么的存起来终于买了一张盗版游戏光盘。然后几年前大学放寒暑假回家后，由于我父母是在当地的医院上班的，听爸爸说那个老板得了癌症，现在不知道怎样了……

这……

天骄：我比你们好点，最多也就是去买NDSL用的贴膜时，老板信誓旦旦地说是HORI的膜，绝对原装，怎么划都不会出现痕迹的。我买完后在车上玩着玩着《任天狗》，下屏就有几道划痕了……

我家乡只有一家游戏店，于是这家游戏店的JS自然成了“山中一霸”。至于PS2游戏光盘卖10元一张（D9一张15元），烧录一次GBA游戏收费10元，这禽兽般的收费标准一直让我苦不堪言，要知道一张光盘和一袋碘盐的价格相同真的很叫人无语啊！不过最令人发指的是，有天放学我发现新的一期UCG到货，可惜洛克搜遍全身也只凑出9元，在经过长达半小时的交涉之后，老板终于同意我将书拿走，第二天再带8毛零钱“赎回”赠品。可当我第二天再次前往游戏店时，却发现赠品海报已经挂在店里的墙上了，而老板直接矢口否认昨日的约定……

海报都要黑，令人发指！

ZHR：我在DC末期被一家新开的电玩店老板忽悠买了台DC，那时候不怎么关注业界新闻，傻玩了几天才知道DC已经停产了。后来才得知，那家的老板是出了名的奸商，其忽悠人的实力算是教授级别的，人称忽悠BOSS。不过好在DC上好游戏颇多，让我度过了买PS2前的美好时光。

这也算是有失必有得了，换个角度看看，你还是挺应该感谢这个奸商的。

我觉得奸商最强大之处就在于总能在“恰到好处”的时机编出一个你不得不接受的理由，想方设法让你多掏钱多吃亏，尤其是在他得知你其实也别无选择之后。PS2时代我曾经买过要价50元、所谓来自“台湾”的精装盗版盘，回家塞进机器里照样读不了……没文化、真可怕。

我也买过所谓的“台湾正版”游戏音乐CD，不过这还不算最痛苦的经历。我高中时很迷英伦摇滚及朋克音乐，家里只有一台老式卡带机，于是在朋友的介绍下开始在一个常年蹲守大学门口卖打口磁带的大叔那里买磁带听。大叔开价极狠，碎南瓜之流一盘磁带要50元以上，而我最喜欢的The Cure的《Staring At The Sea》更是开价100元大洋。短短2个月就榨干了我好不容易攒下来的几百块钱零花钱。虽然现在我已经不大听摇滚朋克了，不过这些打口磁带还安静地躺在我家抽屉深处。老妈每次打扫房间都想把它们扔掉，我也一直没勇气告诉她这堆“破烂”值多少钱……

大概15年前，VCD还是种高档电子产品，我为了能在家里看VCD而专门买了个PS用的“电影卡”，其实就是一个VCD的解码器。多少钱买的忘了，总之肯定被奸商狠宰了一笔，那卡的挑碟程度真是旷古绝今，还严重损伤了我家的PS光头，从此就再也没用游戏机看过影碟……直到PS3。

无名：我是忠实的AC米兰球迷，某天在网上无意中发现某人出售马尔蒂尼签名球衣，大喜之下决定不惜血本购入。对方一副很有来头的样子成功地唬住了当时还很年轻的我，而且一幅很不愿意出售的样子也成功地将我的理性值削弱至0。重金购入后拿到家里，欣喜地拿出球衣欣赏，发现上面一行很粗的中文大字：保罗·马尔蒂尼……翻过球衣一看，连号码都没有，果然是20块一件的地摊仿品……

你好歹先找他要张实物照片啊……

发现了无名的天然呆属性！

杂志库 ZAZHIKU.COM

上海市　袁谈杰：终于玩到了传说中的《无尽之刃》，谁知道真正玩到以后觉得上当了。从大门口一直到遇上最后BOSS，永远都这么点路、这么几个BOSS、这么几套动作。画面是不错，骗骗门外汉还行，跟PSP游戏比起来还差得远。

那当然，目前来看手机游戏的制作成本以及售价都和核心掌机游戏没法比。这款游戏说到底是厂商借来宣传引擎的，虽然画面惊人，但只能算小品级。不过游戏的战斗系统还是挺刺激的，也有一定技术含量。多周目和武器、装备、魔法等数值设定简单而不敷衍，随时拿出来玩玩还不错。期待这款引擎今后能在核心掌机上有出色表现！

天外有天



新编介绍：天骄



大家好！我是实习编辑天骄。能从一名读者转职为UCG的编辑，自己都觉得有点不可思议。我最喜欢的是射击类游戏，个人认为射击游戏虽然大同小异，但每款游戏都有自身的优点，只要射击手感好、剧情不太狗血、音乐音效棒的就是好游戏！也是由于这个原因，我更倾向于X360。曾经我也想当一名成就饭，但当我向纱迦炫耀自己的成就破3万时他微笑地给我看了看他的成就总数，这个想法瞬间就被掐灭了。此外，一切与欧美有关的影视音乐游戏我都很喜欢，如果你跟我有相同的爱好，欢迎多多交流啊。

一刀有话说 Vol.27（特别版）





结合网友们的投票结果，编辑们经过讨论，“游风艺苑”月度最佳评选第1轮，也就是3月份的获奖情况已经出来了。

优胜奖：漫影1000L数位板（价值980元）

获奖者：韦煜（深圳）　**作品：**《暗の召唤士》

而获得参与奖的8名作者及作品分别如下：

苑朗宝（北京）	作品：2号《青波之》	MR.children（南宁）	作品：12号《海盗梦哥》
sky（广州）	作品：3号《红年糕》	八重龙崎（广州）	作品：7号《游戏王》
月の骨（肇庆）	作品：6号《刺客信条》	陈克晴晖（上海）	作品：5号《双子岁岁》
贺奕恒（北京）	作品：8号《战国Basara3》	东方朔（广州）	作品：10号《妖姬》

他们将得到价值30元左右的精美ACG周边书籍。

好了，以上就是我们3月份评选活动的获奖情况。



在拿到本期杂志时，大家将会在我们的官网ucg.cn上看到“游风艺苑2011年4月最佳作品评选”的投票页面（届时首页将在显著位置提供投票页面的链接）在该页面上，除了投票工具外，我们还为大家准备了本月AB两期杂志所刊登的这12幅作品的原始大图下载链接，这些图通常比光盘中附送的标准电子版要大出不少，大家可免费下载。期待各位的参与！

为了便于大家做出选择，我们这里放上3月份候选作品的缩略图，期待各位参与网络投票：


总第271期（2011年4A）
《战村正》
作者：XIANG（广州）


总第271期（2011年4A）
《聚集的祈愿》
作者：八重龙崎（广州）


总第271期（2011年4A）
《八神庵》
作者：CZ（肇庆）


总第271期（2011年4A）
《白色情人节》
作者：暴风猫菲娜（长春


总第271期（2011年4A）
《阿市》
作者：K.LL（上海）


总第271期（2011年4A）
《雷电》
作者：Kodak（厦门）


总第272期（2011年4B）
《游戏王》
作者：八重龙崎（广州）


总第272期（2011年4B）
《剑 战纪》
作者：赵鸿飞（大连）


总第272期（2011年4B）
《姬娅&孙市》
作者：莳（成都）


总第272期（2011年4B）
《新春》
作者：坡子（北京）


总第272期（2011年4B）
《女版雷电》
作者：马赛（北京）


总第272期（2011年4B）
《暖洋洋的猫猫村》
作者：张春（北京）

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点； 如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖



1名

PEGA Wii 太鼓专用鼓

一等奖 2名



MVP 北通无线球王 2（无线六轴震动版）

二等奖



3名

PEGA PS3/X360 周边

3B 互动信箱礼品名单

大奖	PEGA Wii 太鼓专用鼓			
	天津	朱灵运		
一等奖	MVP 北通无线球王 2			
	长春	赵　炯	汕头	林彦弘
二等奖	PEGA PS3/X360 周边			
	广州	王益刚	深圳	孟广陆
	合肥	张夫弘		
三等奖	黑角 PSP 周边（随机抽取）			
	苏州	叶永淼	保定	刘　晟
	石家庄	刘　梁	天津	吴跃进
	上海	张毅强	武汉	张承丰
	北京	陈谋然	上海	陈自砺
	深圳	孟湘君	广州	刘习之

三等奖



10名

黑角 PSP 周边

杂志库
ZAZHIKU.COM

1. 说说这期杂志让你满意和不满意的地方。
2. 继续问，你觉得目前杂志里哪个栏目最需要改进，请说明原因和改进意见。

本期问题

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱　游戏机实用技术杂志社　邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱　《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net



《掌机王 SP》第 14 辑、第 15 辑、第 22 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 40、41、43 辑、第 62、63、65、67 辑、第 77、84、87 ～ 89 辑，定价 8.8 元。《掌机王 SP》第 96 ～ 98、105 ～ 111、131 ～ 133、148、153、154、155 辑，定价 9.8 元。《掌机王 SP》第 103、151，定价 14.8 元。《NDS 专辑 Vol.2》，定价 25 元，《NDS 专辑 Vol.5》，定价 28 元。《口袋玩家》第 11、15 ～ 18、29、36、37、38、40 辑，定价 16 元。《PSP 专辑 Vol.3》，定价 25 元。《PSP 专辑 Vol.6》、《PSP 专辑 Vol.9》、《PSP 专辑 Vol.10》、《PSP 专辑 Vol.11》定价 28 元，《PSP 专辑 Vol.12》定价 32 元，《NDS 宝典》定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志 Vol.4》、《怪物猎人狩猎志 Vol.6》、《怪物猎人狩猎志 Vol.8》、《怪物猎人狩猎志 Vol.9》，定价 12.00 元，《卡牌 · 桌游》第 7、9、10 辑，定价 15 元。

游戏 · 人

《游戏 · 人》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱　《游戏 · 人》读者服务部（收）



邮政编码：730020
电　　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

《游戏 · 人》第 40 辑，定价 16 元。《游戏光环 DVD》第 1、4 辑，定价 9.8 元；第 9 ～ 11、14 ～ 16、18 辑，定价 12 元；第 20、31 辑，定价 8.8 元。《如龙 3》特辑、《未知海域》特辑，定价 12 元；《如龙 4》特辑，定价 19.8 元。《游小说》第 7、10、13、19－22 辑，定价 9.8 元；第 26、27、29、30、33、36 辑，定价 12 元。《XBOX360 专辑》第 13 辑，定价 32 元。《PS3 专辑》第 11 辑、第 12 辑、第 13 辑，定价 32 元。《游戏光环 HD》第 1 辑，定价 19.8 元。

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱　游戏机实用技术杂志社



邮政编码：730000
电　　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.cn

总第 167 期、总第 180 期、总第 184 期、总第 186 期、总第 189 期，定价 9.8 元 / 期。总第 204 期、总第 205 期、总第 210 期、总第 211 期、总第 213 期、总第 215 期、总第 269 ～ 272 期，定价 12 元 / 期。总第 220 期、总第 225 期、总第 226 期、总第 232 期、总第 246 期、总第 247 期、总第 251 期、总第 252 期、总第 257 期、总第 260 ～ 262 期、总第 265 期、总第 266 期，定价 9.8 元 / 期。总第 229 期，定价 15 元 / 期。总第 137 · 138 期、总第 207 期、总第 212 期、总第 267 · 268 期，定价 19.6 元 / 期。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱　动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com



《iPhone 专辑》第 6 辑，定价 32 元 / 辑；《潜龙谍影 和平行者设定集》，定价 42 元；《AKB1/48 与偶像恋爱》写真攻略本，定价 32 元；《生化危机 终极档案》，定价 45 元；《光环 进化》，定价 32 元；《最终幻想 20 周年完全档案 战斗篇》，定价 39.8 元；《猎天使魔女 无限巅峰默示录》，定价 28 元；《塞班智能手机宝典》第 2 辑，定价 28 元；《潜龙谍影 和平行者 官方攻略 & 剧情小说》，定价 22 元；《东方同人绘》，定价 38 元；《梦幻之星 携带版 2 艺术珍藏》，定价 38 元；《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人 2》，定价 9.8 元；《怪物猎人 3 官方小说》第 1 辑，定价 9.8 元；《战国无双 3 设定资料集》，定价 32 元；《怪物猎人 3 最速攻略本》，定价 28 元；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1 ～ 6 辑，定价 9.8 元 / 辑；《爱图 e 族》第 11、23 ～ 26 辑，定价 19.8 元 / 辑；《模魂志》第 42、43、44，定价 15 元 / 期，第 55 期，定价 18 元。

■我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品，写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

EDITOR'BBS 小编寄语

努力工作，拼命玩！


澳门，威尼斯人　　摄影 by anubis

近期准备请个年假，独自去江南旅游。一直很想去杭州、扬州等地看看，在小巷子里逛逛，品尝一下精美的小吃，感受一下古风犹存的街道，顺便再邂逅一位美丽的、撑着油纸伞的羞怯姑娘 <(·　·)>……（某人：醒醒吧，孩子！）

《龙之世纪II》已经基本做完主线和支线，高位龙也剁了，想要的装备也到手了。由于DLC黑市中有卖洗点药的，后半部分的游戏乐趣变成测试各种技能组合。这款游戏还是不错的，玩法简单爽快，适合更多人的口味了，剧情和人物塑造的立体感很强。只可惜读盘的频繁和漫长让人无语凝噎。

由魔幻名著《冰与火之歌》改编的十集剧集《权力的游戏》就要开播啦！HBO出品，必属精品！魔幻史诗类剧集一直受制于成本和表现尺度，最善于无视这些牵制的HBO这次能不能铸就经典呢？我仿佛已经看见蓝光收藏版在手中了……

最近出现了一股暗流：PSP游戏井喷。我与这台掌机可谓有缘无份，前后一共拥有过5台，但最后都不在我身边了。最近看到《跨越俺的尸体》要在PSP上重制，突然萌生购入第六台的想法。

【科幻爱好者醒目】某日睡前突然想到：如果发给全世界每个人一张单程的车票、船票、或者机票，完全不限制去哪里，每个人都可以拿着这张票去地球上任何一个想去的地方。世界会变成什么样呢？我们会在哪遇到谁？有多少人会留下，多少人会离开？你会如何选择？



本期个人签名

命里有时终须有，命里无时——您莫强求……



［铂］搞定了“356”之后，《如龙终焉》等游戏依然延期中，于是重新拾起《凯瑟琳》，原本各种恶心的巴别塔居然还被我过了两关，于是重新燃起了希望，不过第三个塔的随机箱子很多，关键时刻变炸弹就崩溃了，运气第一，技术第二。另外，这种游戏一天不能打太多，不然绝对抓狂。

［金］看了神片《告白》，对日本电影的看法有所改观。看完之后久久不能平静，各种画面和情节反复碰撞，第二天又二周目了一下，把片中的细节再完善。这片子如已为人父人母，那看起来会有更多感触。

［银］最近有点感冒，嗓子疼，于时就去买了盒“X嗓子喉宝”，店员二话没说，给了我一个小铁盒，售价10元，我说怎么和以前不一样，她说换包装了。小铁盒还算精致，只是里头只有10颗，没多久就吃完了。再去买时，另一个店员给了我纸包装的，5元，里面居然是20颗！这么算起来，小铁盒价值7.5元，突然觉得自己“被”买椟还珠了……唉……

杂志库 ZAZHIKU.COM

［铜］一位鞋匠手艺十分精湛，但慢工出细活，一双鞋至少做上十天半个月。一位顾客实在受不了了，埋怨道：“上帝创造世界也只花了七天，你做一双鞋凭什么要这么久？”鞋匠拿起自己的得意之作反驳道：“你看看上帝创造的这个世界，再看看我做的鞋！”

本期个人签名

我们的目的不是成功，而是不畏惧失败的前进。——史蒂文森

★上一期的小编寄语中提到自家推理小说告罄，于是不少读者都写信来向我推荐他们喜欢的作品，很是感动，在此向各位写信来的读者们道一声谢谢。其实我涉足推理小说也就是近两年的事，只能算是入门级，大家的来信让我有种受益匪浅的感觉。也多亏了你们，让我未来几个月又有了充足的精神食粮，笑。今后有机会我会继续在小编寄语中与大家分享我认为值得一看的推理小说，欢迎大家继续写信来与我交流。

☆柰落同志突然告诉我他也喜欢推理小说，于是我便把我孙子武丸的代表作《杀戮之病》借给了他。希望他在看完后还能保持理智，偷笑ING。

★已经进入四月了，往年这时候这边早已进入夏天了，今年却依然是乍冷乍热。真希望夏天能早点来临啊，我已经厌倦穿长筒靴的日子了……

☆代沟其实不可怕，可怕的是沟两岸的人总在试图把对方拉到自己这边来，却不去尝试架桥或是把沟填平。于是这条代沟往往会陪伴终生，无可奈何。

本期个人签名

大家都不喜欢被人当成孙子，所以也请别装大爷。





上期的“小编寄语”里，我一时笔误，把云南写成了四川。在这里向广大读者诚恳地承认错误。

最近天气多变，去年的3月底差不多也是这种天气，非常潮湿，有种让人透不过气来的感觉。本地的湿气比上海严重得多，早上起来被子上都是一层雾水，不仅如此，房间的墙壁上也是一层水珠，这种天气隐约让人觉得有种痛苦。

每个人纪念逝去的往事都会有不同的方法，有些人会回首过去、缅怀先辈，有些人则会展望未来、寄予新的期望。日复一日、年复一年，在这犹如圆周率般看不到尽头的游戏人以及网络人的生活之中，值得纪念的日子会越来越多，好事也好、坏事也罢。当然，无论你再怎么纪念、再怎么展望，过去的事终究无法改变。那么现在的你是否已经找到了填补空白的方法呢？

最后说一下上期《杀戮地带3》的研究是截稿前第3天写完的，并不是上上期留下来未上的内容。日服刚更新完毕后就遭遇地震，PSN一直处于无法连接的状态，所以研究里和光盘中的内容都是1.05之前的，关于这个问题我也在当期的短波小栏里说明过。截稿后还要经过印刷、配送等过程，需要一段时间才能正式上市。有些玩家来信抱怨没有加入1.05后的修正内容，关于这点我只能表示无奈了。

本期个人签名

春夏秋冬この街で梦を见よう



★一位老朋友最近4年一直在日本闯荡，最近因为众所周知的原因回国了。在回老家之前，他先来编辑部转了一天。几个当年一起玩《灵魂能力》的朋友聚在一起打4代，感觉还是蛮不错的。写到这里暗暗祈祷：今年E3一定要公布《灵魂能力V》呀！

★用了两年的电脑终于坏掉了，原因是显卡烧了。在显卡修理的一个星期时间内，晚上回家就没有电脑可用。一开始很不习惯，不过很快就适应了。正好最近大事不少，晚上慢慢看新闻也挺不错，同时还被女友逼着看完了国产剧《宫》。好吧，我就不信会有人写信来和我讨论穿越！

杂志库
ZAZHIKU.COM

★《第2次机战Z 破界篇》的PV3看了好几遍，真是期待啊！除了任系掌机上的作品之外，我每代《机战》都是全角色全难度通关，眼看着4月14日就要到来，心情真是难以平静。惟一可惜的是本作没有成就，我倒不是因为自己是成就犯才这么说，而是觉得有成就作为隐藏要素的话会刺激玩家自我挑战（例如零修改、零芯片、零存档）。虽然《机战》有熟练度的设定，但难度是越来越低了。惟一的高清《机战》——《机战XO》我早就拿齐了全成就，真希望早日玩到新的高清作品！



▶成就犯战袍于下一辑《X360专辑》送出，各位久等了！

本期个人签名

我报名参加了国际放鸽子大赛，比赛当天我去了赛场，发现就我一个人……



由于本人有“先”试玩版的“坏”习惯，前几天准备下载《绿色兵团 前爱国者》时竟发现PS3硬盘的容量快要用完了，接着一种莫名的恐惧涌上心头：难不成以后连更新补丁的位置都没有了？沉思片刻，本人迅速将所有试玩版都删了个一干二净，总算艰难地节约出了不到20GB的位置，看来以后这PSN游戏与DLC不能再乱买了，我还打算靠这台机器撑到PS4出现呢！

已经告诉自己多次不要再期待《生化危机》系列了，但每次一有新消息都会认真地关注。希望新作的素质能够达标，这一点应该不难做到，别搞得像某作品一样，放个主角的脸出来就把观众都吓跑了。

有段时间没上MSN了，才刚一登上就收到了一名巴西好友的N条信息，原来他是在担心核辐射泄露会影响到中国，天天担心得不得了，因为时差甚至还经常等我到半夜。感谢与愧疚之余，幸福的感觉也油然而生啊！

本期个人签名

终于联系上了。



【Game】《机车风暴3 启示录》是现今最华丽、最刺激的赛车游戏，没有之一！画面与特效强到让人震撼到颤抖！这不是在玩一款游戏，更像是在看一部高潮毫不间断的美国大片。能玩到这样的游戏是在太幸福了。(泪)

【爱护眼睛】临近截稿的时候，右眼红肿得几乎睁不开，还好及时用药才有所好转。医生说这是不注意用眼卫生的结果。长时间对着各种显示屏用眼过度，不当的姿势和过暗／亮的周围光线环境也会对眼部造成不良影响，最后还不能忘了勤洗手少揉眼……这下我终于不敢再把这些忠告当做唠叨了。(T_T)

【牢骚】过两个多月就是E3，又过两个多月便是TGS，再隔两个多月已熬到了年末……这么一想，这一年过得是不是有点快得出奇啊？麻木的生活绝对不是什么好事。

本期个人签名

这年头，各种荒唐的事情都有可能发生……



“想要毕业证就给我滚回来！”随着辅导员大人的一声令下，洛克做完这期杂志就要“回老家”忙毕业方面的事情了。由于洛克的专业是动漫设计，于是毕业论文自然就要围绕动画方面，本来洛克还想写一篇讨论国外动画的论文交差，不料辅导员却提前定死了论文大纲——《中国动画片的市场需求》。想到蓝猫、喜洋洋这些连上小学5年纪的外甥都不屑一顾的动画，洛克就忍不住一阵头疼……

今年的4月新番有不少动画都很符合洛克的胃口，其中比较期待的就是《妄想改造人 改藏》和《纸箱战机》了，前者算是一部洛克非常喜欢的老漫画，如今终于动画化自然让人激动。而后者开始本人并不看好，一天晚上抱着尝试的心情观看了前两集后，却发现本作的剧情相当不错，而时不时“走错片场”的几名角色也给动画带来不少笑点。希望接下来的剧情能保持这种高度，不要像同社的《闪电十一人》那样，越往后越莫名其妙。



◀玩过《DJMAX2》的玩家，肯定对这名角色非常的熟悉……

本期个人签名

人间哪有真情在，骗你一块是一块。



★《机车风暴 启示录》可能是这几年最让我惊喜的赛车游戏了，就连从来不玩游戏的LP大人看后也跃跃欲试，不过每次上手不到5秒就惨烈撞墙或英勇地跃入深渊，最后终于确信“还是看着更有趣”……可惜这样一个好游戏因为地震而在全球多地延期，销量必定大受影响，可惜，可惜。

★据说香港平均一个车位56万港币，够买一辆宝马7系，每年还要交大几千的牌费。终于知道为什么香港的车那么便宜，数量却那么少、车速那么快，以及豪车为什么比经济车多了。说起来前些天去香港途经会展中心，刚好碰到开车展，奇怪的是门大敞着，却没看到有卖门票的，好像随随便便都可以进，场馆里车比人多，和国内车展变人头展的盛况恰恰相反。不过在门口看了一会，发现全是超级豪车之后，我看看了自己寒碜的衣着，终于没敢进去……

本期个人签名

《洛杉矶之战》剧情梗概：哒哒哒……咻咻咻……轰轰轰……The End。

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为

2011.03.31-2011.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

地震对于日本社会的影响体现在各方各面，加之福岛核电站问题的悬而未决，整个日本游戏市场都笼罩在一片压抑的气氛中。虽然一些游戏厂商陆续调整了受地震影响的游戏发售日，但更多还未上市的游戏前景依然不容乐观，随之有可能变更发售。远在大洋彼岸的我们现在也只有默默祈祷一切会慢慢好转……

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年3月					
31日	圣诞之吻 收藏版	エビコレ＋ アマガミ	角川Games	文字冒险	日版
2011年4月					
28日	真·恋姬梦想 少女缭乱 三国志演义	真·恋姬梦想 乙女缭乱☆三国志演义	Yeti	文字冒险	日版

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年3月					
31日	勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル	Square Enix	角色扮演	日版
2011年4月					
7日	好想告诉你 传达的感受	君に届け 伝えるキモチ	NBGI	文字冒险	日版
21日	名侦探柯南 蓝宝石的轮舞曲	名探偵コナン 苍き宝石の轮舞曲（ロンド）	NBGI	文字冒险	日版
21日	战斗与收服 口袋妖怪 打字练习DS	バトル&ゲット！ ポケモンタイピングDS	Pokemon	动作	日版
28日	薄樱鬼 游戏录DS	薄樱鬼 游戏录DS	Idea Factory	文字冒险	日版
2011年5月					
26日	财宝报告 机械的遗产	トレジャーリポート 机械じかけの遗产	NBGI	文字冒险	日版
26日	红石DS 被红色意志引导的人们	RED STONE DS 赤き意志に导かれし者たち	Gameon	竞速	日版
2011年6月					
30日	怪谈餐馆 新菜单100选	怪谈レストランーゾク！新メニュー100选	NBGI	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年春	神秘的房间	益智	2011年夏	恶魔幸存者2	策略角色扮演

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年4月					
7日	地球探索者	アースシーカー	角川Games	动作	日版
10日	VR网球4	Virtua Tennis 4	SEGA	体育	美版
10日	乐高加勒比海盗	LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game	LucasArts	动作	美版
21日	游戏王5D'S 决斗变换机	游戏王ファイブディーズ デュエルトランサー	Konami	桌面棋牌	日版
发售变更					
未定	闪电十一人 王牌先锋	イナズマイレブン ストライカーズ	Level-5	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年内	塞尔达传说 天空之剑	动作冒险			

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年3月					
31日	太空频道5 Part 2	Space Channel 5 Part 2	SEGA	音乐	美版
2011年4月					
7日	弹魂	バレットソウル －弾魂－	5pb.	射击	日版
12日	迈克尔·杰克逊 梦幻体验	Michael Jackson the Experience	Ubisoft	音乐	美版
14日	交错频道 所有人的记忆	CROSS CHANNEL In memory of all people	Cyberfront	文字冒险	日版
19日	入口2	Portal 2	Valve	主视角射击	美版
19日	致命格斗	Mortal Kombat	Warner Bros.	格斗	美版
21日	少女巡航机X	オトメディウスX	Konami	射击	日版
26日	闪点行动 红河	Operation Flashpoint Red River	Codemasters	主视角射击	美版
28日	幻境神界 大天使的崛起	El Shaddai ASCENSION OF THE METATRON	Ignition	动作	日版
29日	VR网球4	Virtua Tennis 4	SEGA	体育	欧版
2011年5月					
10日	乐高加勒比海盗	LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game	LucasArts	动作	美版
17日	黑色洛城	L.A. Noire	Rockstar Games	动作	美版
17日	边缘战士	Brink	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
24日	尘土飞扬3	Dirt 3	Codemasters	竞速	美版
24日	灵异恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
26日	赤刀 真	赤い刀 真	Cave	射击	日版
31日	地牢围攻III	Dungeon Siege III	Square Enix	角色扮演	美版
2011年6月					
14日	永远的毁灭公爵	Duke Nukem Forever	2K Games	主视角射击	美版
14日	伊甸之子	Child of Eden	Ubisoft	射击	美版
14日	变形金刚 月之暗面	Transformers: Dark of the Moon	Activision	动作	美版
16日	史坦斯闸门 比翼恋理的达令	シュタインズ・ゲート 比翼恋理のだーりん	5pb.	文字冒险	日版
发售变更					
未定	魅影破坏者	ファントムブレイカー	5pb.	格斗	日版
未定	特洛伊无双	TROY无双	Koei Tecmo	动作	日版
未定	终焉	ESCHATOS －エスカトスー	Qute	射击	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年9月15日	狂暴	主视角射击	2011年11月11日	上古卷轴V 天际	角色扮演
2011年冬	战争机器3	动作射击	2011年内	潜龙谍影 崛起	动作
2011年内	最终幻想XIII-2	角色扮演			

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年3月					
31日	苍翼默示录 连续变幻II	ブレイブルー コンティニュアムシフトII	Arc System Works	格斗	日版
31日	数独3D 八道谜题1000问	ニコリの数独3D 8つのパズルで1000问	Hamster	益智	日版
31日	火影忍者 疾风传 忍立体绘卷 最强忍界决战	NARUTO－ナルト－ 疾风伝 忍立体绘卷！最强忍界决战！！	Takara Tomy	动作	日版
31日	职业棒球 家庭明星2011	プロ野球 ファミスタ2011	NBGI	体育	日版
31日	病毒射击XX	ウイルスシューターXX	Dorasu	射击	日版
2011年4月					
1日	模拟人生3	ザ・シムズ3	EA	模拟经营	日版
7日	立体忍者	キュービック ニンジャ	AQ Interactive	动作	日版
7日	脑力开发 3D脑锻炼	空间さがしもの系 脑力开发 3D脑トレーニング	IE Institute	益智	日版
14日	职业棒球之魂2011	プロ野球スピリッツ 2011	Konami	体育	日版
14日	飞行俱乐部 度假胜地	パイロットウイングスリゾード	Nintendo	动作	日版
28日	十项全能3D 运动	DECA SPORTA3D スポーツ	Hudson	体育	日版
2011年5月					
19日	深渊传说	テイルズ オブ ジ アビス	NBGI	角色扮演	日版
19日	幽灵行动 暗影之战	ゴーストリコン シャドー ウォー	Ubisoft	策略	日版
19日	动物胜地 建造动物园吧！	アニマルリゾート 动物园をつくろう！！	MMV	模拟经营	日版
26日	超级黑巴斯 3D对决	スーパーブラックバス 3Dファイト	Starfish SD	体育	日版
2011年6月					
2日	触控！双笔运动	タッチ！ダブルペンスポーツ	NBGI	运动	日版
2日	生化危机 雇佣兵3D	バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D	Capcom	动作	日版
9日	钓鱼	FISH ON	ASCII	体育	日版
23日	解放之剑	アンチェインブレイズ レクス	FuRyu	角色扮演	日版
23日	吃豆人&小蜜蜂 立体版	パックマン&ギャラガ ディメンションズ	NBGI	益智	日版
23日	鱼之眼3D	フィッシュアイズ 3D	MMV	体育	日版
发售变更					
未定	钢铁潜艇	Steel Diver	Nintendo	动作	日版
未定	死或生 次元	デッド オア アライブ ディメンションズ	Koei Tecmo	格斗	日版
未定	海贼王 无尽巡航SP	ワンピース アンリミテッドクルーズSP	NBGI	动作冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年内	光之神话 升起	动作	2011年内	塞尔达传说 时之笛 3D	动作冒险
2011年内	潜水员 3D	动作			

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年3月					
31日	太空频道5 Part 2	Space Channel 5 Part 2	SEGA	音乐	美版
31日	护君被诅咒了 冥界活剧宽频版	まもるクンは咒われてしまった！ 冥界活剧ワイド版	Cyberfront	射击	日版
2011年4月					
12日	迈克尔·杰克逊 梦幻体验	Michael Jackson the Experience	Ubisoft	音乐	美版
14日	职业棒球之魂2011	プロ野球スピリッツ 2011	Konami	体育	日版
19日	入口2	Portal 2	Valve	主视角射击	美版
19日	致命格斗	Mortal Kombat	Warner Bros.	格斗	美版
19日	海豹突击队4	SOCOM：U.S. Navy SEALs 4	SCE	动作射击	美版
21日	Clannad	CLANNAD －クラナドー	Prototype	文字冒险	日版
26日	闪点行动 红河	Operation Flashpoint Red River	Codemasters	主视角射击	美版
28日	幻境神界 大天使的崛起	El Shaddai ASCENSION OF THE METATRON	Ignition	动作	日版
29日	VR网球4	Virtua Tennis 4	SEGA	体育	欧版
2011年5月					
10日	乐高加勒比海盗	LEGO Pirates of the Caribbean：The Video Game	LucasArts	动作	美版
12日	凉宫春日的追想	凉宫ハルヒの追想	NBGI	文字冒险	日版
14日	永远的毁灭公爵	Duke Nukem Forever	2K Games	主视角射击	美版
17日	黑色洛城	L.A. Noire	Rockstar Games	动作	美版
17日	边缘战士	Brink	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
24日	尘土飞扬3	Dirt 3	Codemasters	竞速	美版
24日	灵异恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
26日	绯色的欠片 珍藏版	绯色の欠片 愛蔵版 ～あかねいろの追忆	Idea Factory	文字冒险	日版
31日	地牢围攻III	Dungeon Siege III	Square Enix	角色扮演	美版
2011年6月					
7日	无名英雄2	inFamous 2	SCE	动作	美版
14日	伊甸之子	Child of Eden	Ubisoft	射击	美版
14日	变形金刚 月之暗面	Transformers：Dark of the Moon	Activision	动作	美版
23日	梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士3	メルルのアトリエ アーランドの炼金术士3	Gust	角色扮演	日版
发售变更					
未定	绝体绝命都市4 夏日回忆	绝体绝命都市4 －Summer Memories－	Irem	动作冒险	日版
未定	如龙 终焉	龙が如く OF THE END	SEGA	动作	日版
未定	特洛伊无双	TROY无双	Koei Tecmo	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年 4 月	真·三国无双 6 中文版	动作	2011 年 9 月 6 日	抵抗 3	主视角射击
2011 年 9 月 15 日	狂暴	主视角射击	2011 年 11 月 1 日	未知海域 3	动作冒险
2011 年 11 月 11 日	上古卷轴 V 天际	角色扮演	2011 年内	黑暗之魂	动作角色扮演
2011 年内	最终幻想 Versus XIII	角色扮演	2011 年内	潜龙谍影 崛起	动作
2011 年内	二之国 白色圣灰的女王	角色扮演	2011 年内	最终幻想 XIII -2	角色扮演
2011 年内	最终幻想 XIV	网络角色扮演			

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年3月					
31日	苍翼默示录 连续变幻II	ブレイブルー コンティニュアムシフトII	Arc System Works	格斗	日版
31日	四叶国的爱丽丝	クローバーの国のアリス	QuinRose	文字冒险	日版
31日	圣诞之吻 收藏版	エビコレ＋ アマガミ	角川Games	文字冒险	日版
2011年4月					
7日	边境公主 携带版	プリンセス フロンティア ポータブル	Alchemist	文字冒险	日版
7日	地球防卫军2 携带版	地球防卫军2 ポータブル	D3 Publisher	动作	日版
12日	啪嗒嘭3	Patapon 3	SCE	动作	美版
14日	职业棒球之魂2011	プロ野球スピリッツ 2011	Konami	体育	日版
14日	女神异闻录Persona 2 罪	ペルソナ2 罪	Atlus	角色扮演	日版
14日	第2次超级机器人大战Z 破界篇	第2次スーパーロボット大战Z 破界篇	NBGI	策略	日版
21日	SNK街机经典合集ZERO	SNK アーケードクラシックス ゼロ	SNK Playmore	动作	日版
21日	猛虎！ 高校暴力老师	ガチトラ！ ～暴れん坊教师 in High School～	Spike	动作	日版
28日	最后的约定物语	最后の约束の物语	Imageepoch	角色扮演	日版
28日	女装校园恋曲 携带版 两位姐姐	乙女はお姉さまに恋してるPortable ～2人のエルダー～	Alchemist	文字冒险	日版
28日	冬宫 黑暗女巫与诸神的指轮	エルミナージュ Original 暗の巫女と神々の指轮	Starfish SD	角色扮演	日版
2011年5月					
10日	乐高加勒比海盗	LEGO Pirates of the Caribbean：The Video Game	LucasArts	动作	美版
12日	心跳水浒传	どきどきすいこでん	Irem	策略	日版
12日	凉宫春日的追想	凉宫ハルヒの追想	NBGI	文字冒险	日版
19日	奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争	グングニル －魔枪の军神と英雄战争－	Atlus	策略角色扮演	日版
19日	秋叶原之旅	AKIBA' S TRIP	Acquire	动作冒险	日版
26日	纸箱战机	ダンボール战机	Level-5	角色扮演	日版
2011年6月					
23日	光辉同盟	グロリア・ユニオン	Atlus	策略角色扮演	日版
23日	解放之剑	アンチェインブレイズ レクス	FuRyu	角色扮演	日版
23日	史坦斯闸门	STEINS；GATE	角川书店	文字冒险	日版
23日	高达回忆 战争的记忆	ガンダム メモリーズ 战いの记忆	NBGI	动作	日版
30日	冬宫III 暗黑使徒与太阳宫殿	エルミナージュIII 暗黒の使徒と太阳の宫殿	Starfish SD	角色扮演	日版
2011年7月					
28日	女皇之门 螺旋混沌	クイーンズゲイト スパイラルカオス	NBGI	策略角色扮演	日版
28日	日常（外星人）	日常（宇宙人）	角川书店	文字冒险	日版
2011年8月					
25日	黑岩射手	ブラック★ロックシューター THE GAME	Imageepoch	角色扮演	日版
发售变更					
夏季	科学的超电磁炮	とある科学の超电磁炮	ASCII	文字冒险	日版
未定	ToHeart2 迷宫旅行者	トゥハート2 ダンジョントラベラーズ	Aquaplus	角色扮演	日版
未定	小凉宫春日的麻将	凉宫ハルヒちゃんの麻雀	角川书店	桌面棋牌	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年夏	最终幻想 零式	角色扮演	2011 年夏	战国 BASARA 群雄编年史	动作
2011 年 9 月 29 日	英雄传说 碧之轨迹	角色扮演			

04.12 啪嗒嘭3

PSP 动作 ■SCE ■无对应周边 推荐度 A



SCE 的异质动作游戏《啪嗒嘭》不知不觉中已经出到了第三作，游戏对玩家节奏感与协调性要求依然很高，而这也正是让 FANS 不可自拔的魅力所在，相信早先制作小组放出的联机 DEMO 早就吊足了玩家的胃口。号称“向着 RPG 觉醒”的《啪嗒嘭 3》大幅强化了成长要素，整体风格更加核心向，不仅单人游戏乐趣无穷，本作的联机模式也格外欢乐，多人合作战翻 BOSS 的成就感无与伦比。本作美版先行，日版则在 4 月 28 日与玩家见面，同样分为光盘版以及下载版两个不同版本。

04.12 迈克尔.杰克逊 梦幻体验

X360 音乐 ■Ubisoft ■对应Kinect 推荐度 A



如果你既是已故流行天王迈克尔．杰克逊的粉丝，又非常喜欢《舞蹈中心》这款游戏的话，那么本作绝对是你不二的选择！游戏的方式和《舞蹈中心》非常相似，但除了跟着屏幕中的提示舞动四肢之外，还能拿着麦克风唱歌。游戏的识别精度非常高，再加上详细的教学关卡，玩家能过一把“流行之王”的瘾。游戏还支持几名玩家同时游戏，虽然热闹程度会直线上升，但是对空间的要求也成几何倍增长。本作虽然对应全机种，但是只有 Kinect 能把游戏的精髓给表现出来。

04.14 第2次超级机器人大战Z 破界篇

攻略预定

PSP 策略角色扮演 ■NBGI ■无对应周边 推荐度 A



本作是人气战棋游戏《超级机器人大战》的最新作，同时也是 PSP 平台上第一款原创《机战》。游戏的故事背景设定在前作《超级机器人大战 Z》之后，讲述大时空震动后数个平行世界相互融合，导致世界再次被战火摧残的故事。本作最吸引人的莫过于参战作品的豪华程度，不仅《UC 高达》、《真盖塔》等经典作品纷纷登场，还首次加入了《天元突破》、《高达 00》、《反逆的鲁鲁修》等全新作品，系统方面也引入了“辅助系统”、“机师特殊能力”等全新要素，系列 FANS 千万不要错过。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑

栏目主持 一刀

Gallery of Game Style

UGEE友基 特约

正如上期所说的那样，3月份的最佳作品评选结果已经出来了，价值980元的月度大奖漫影1000L数位板以及8个纪念奖也都已经有了归属。在大家拿到本期杂志时，4月份的评选投票页面将会在ucg.cn上线，候选作品涵盖上期（4月A）和本期（如本页所示）的共计12幅作品。在这些稿件中，你最希望哪个能获奖呢？不妨拿起鼠标投票吧，页面上有海报尺寸的超大原图相送哦！（3月获奖名单和4月作品概览请见第@@@页“一刀有话说 特别版 Vol.27”）此外，最近有不少新朋友的来稿，稿件尺寸可能需再强调一下：Email来稿请采用jpg格式，压缩至2M内，谢谢合作！



广州·八望龙崎

八望龙崎同学绝对是“《游戏王》系列”的死忠，不仅连续3次投稿都是相关题材，而且上期那张“应援新稿”主题插画也是取材自《游戏王》。不过尽管该系列目前人气一般，但面对完成度如此高的作品，怎有不采用的道理？

成都·药

“《战国BASARA》系列”人设风格一向极具颠覆性，当你看到“战国女高中生”版的鹤姬以及“有着春哥气质的女枪手”版的孙市时，请千万不要奇怪，大胆地去战斗吧！正如右图作者所说：“清纯妹系和冷艳御姐组合起来真是无敌啊！”





大连·赵鸿飞

描述虚拟游戏世界的《创 战纪》电影虽然口碑一般票房惨淡，但女主角葵却以惊艳的外形和不凡的身手为影片增添了一抹亮色。上图作者对人物身体比例进行了一定程度的夸张处理，使其更显性感与神秘。



北京·马睿

《MGS4》中以机械忍者形象登场的雷电，其造型堪称酷炫之至。不过假如用这身行头来装备一位女性忍者，该会是什么样子？也许右图就是理想的答案——凌厉的眼神和英姿飒爽的动作，帅啊姑娘！



北京·波子

大家或许幻想过各类梦幻聚会，如让鸣人与小悟空一较高下，又或者让变形金刚乱入高达世界等等。不过……似乎上图这种可能出乎大家意料吧？除了创意好之外，作品人物传神且毫无伪和感，赞！



北京·张芸

似乎绝大多数女性玩家对《狩猎日记 暖洋洋的猫猫村》中这群小东西都没有抵抗力。相信有不少兄弟（特别是猎人玩家）有因女友要玩这款作品而使得PSP被霸占的经历吧？没办法，谁让这些小猫咪那么萌呢（^-^）？

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！


三连星2
Trine 2
机种：PS3/X360 | 类型：动作冒险
发行：Atlus | 发售日：预定 2011 年第三季度
2011 年再次归来
一切尽在《三连星 2》！
一位勇猛的战士 一位矫捷的盗贼 一位神奇的法师
神秘而美丽的世界 三个人同心相连 三位一体
奇思妙想的解谜 巧夺天工的关卡
令人过目不忘的精美画面和拍案叫绝的游戏体验
杂志库 ZAZHIKU



X360专辑 Vol. 14

大16开240页+数据DVD光盘+特别礼物：成就犯战袍当期抽出！

睽违3个月，《X360专辑》Vol.14闪亮登场！收录近3个月X360上的全部大作之详尽攻略，数量众多，不能尽录，Kinect游戏亦不放过！成就集中营为大家精选新旧经典作品，让成就犯点数再次暴涨！大受好评的特别策划栏目继续为您献上极具深度的文章，硬件栏目继续介绍有关X360自制系统的最新动态！光盘仍然以实用性为主，收录各种实用软件、与攻略配套的视频攻略、X360游戏最新最美的壁纸、继上期之后继续赠送X360游戏升级文件，零售机、自制机均可使用！



– 光盘 –
实用软件、游戏升级文件
视频攻略、精美壁纸

– 典藏级精华攻略集合 –
龙之世纪II | 孤岛危机2 | 凯瑟琳
死亡空间2 | 漫画英雄对Capcom 3 | 子弹风暴
高达无双3 | 偶像大师2

– 特别策划 –
Kinect奇异世界：黑客神奇创意大搜罗
运用X360尖端技术打造的顶级大作

– 成就集中营 –
各种新旧劲作疯狂大放送

4月中旬 全国上市

掌机王SP Vol. 155

杂志库

全彩32开192页+数据DVD光盘

本辑的重头是3DS游戏《雷顿教授与奇迹假面》的攻略，包括主线流程、全谜题和全迷你游戏，由小编全程拍摄解谜图解，无比详尽。此外PSP《最终幻想Ⅳ 完全收藏》于日前发售，本次将一举囊括正篇、插曲以及《月之归还》后传3款游戏的完全剧情攻略。《战国无双 编年史》攻略是对上一辑的补完，助你收集齐所有角色的专属武器。光盘方面则收录《第2次机器人大战Z》长达16分钟的最新PV，《机战》迷不容错过！

– 走近业界 –
游戏开发者对3DS和NGP的开发展望

– 专题企划 –
承接过去与未来的冀望
掌机上的“《梦幻之星》系列”

– 研究中心 –
SD高达G世纪 世界

– 攻略透解 –
雷顿教授与奇迹假面
最终幻想IV 完全收藏
战国无双 编年史

– 光盘 –
《第2次超级机器人大战Z 破界篇》16分钟PV
《MHP3》猫火速杀双雷狼龙

4月7日 全国上市



口袋玩家 Vol. 41

全彩224页32开+DVD+精美赠品：达摩娃娃碟包

本辑为大家带来专题企划《人与口袋妖怪的诞生》，通过一些具有代表性的口袋妖怪，解读《PM》世界观中人类与口袋妖怪的诞生之间的关系。研究所《口袋妖怪详尽分析》以属性为单位进行专题分析，本辑介绍翱翔蓝天的飞行系！漫画《琥珀之光7》，主角一行遭遇了火箭队炸毁城市的要挟。小说《儿女》，以神秘古老的紫禁城为舞台，最新的口袋小说连载开始！研究、小说、漫画、专题更多精彩。DVD精彩收录《宠物小精灵BW》最新动画及《DP》补完。



4月14日 全国上市

游戏光环HD Vol. 1

D9-ROM+手册+HD盘盒+海报

《游戏光环DVD》全新进化——《游戏光环HD》第1辑，全程720P高清画质为您带来细致入微的影音体验。光盘内容收录近期精彩游戏视频包括：《凯瑟琳》全中文剧情影像，《杀戮地带3》、《龙之世纪2》、《子弹风暴》全方位深度点评；极限堂攻略组《忍者龙剑传2》全程邪道最速影像HD版；《死亡空间2 断绝》下载章节流程演示以及年内大作最新高清预告等精彩视频。16页全彩手册可配合光盘内容阅读，内容包含《凯瑟琳》剧情分析、全球游戏媒体交叉评论总动员等精彩内容。



已上市 各地报刊亭销售中

读览天下 www.dooland.com
合作方：华阅数码“读览天下”

UCG数码阅读新体验
详情参看：http://ucg.dooland.com/

《游戏机实用技术》、《掌机王SP》及多种专辑的电子版现已上线，不论手机、电脑还是iPad，都能看到原汁原味的精彩内容！

苹果iPhone应用
UCG平台
即将上线 敬请期待